和62年7月25日発行（毎月1回25日発行）第6巻第7号（通巻60号）
和59年7月30日第3種郵便物認可
パソコン♥ゲームベンチャーMagazine
テクノポリス
5周年記念
THE カラー増大 ゴーカケンラン 号
7
JULY 480 YEN
5 th ANNIVERSARY
TECH.POLI
Return of RPG
ガンダーラ
イース
ウィザードリィ3
ウルティマⅣ
サイキックウォー
キングスナイト・スペシャル
ファンタジーⅡ
最新ソフト全紹介
オーガ/タッチ/ドラゴンバスター ほか
月のプログラムポシェット
SXゲームとっておき4本!
おもしろ10年史
パソコンゲームグラフィティ
スタートレックからディーヴァまで
応援感謝!
5周年記念2000名プレゼント

AIR FORTRESS

ハル研究所創作

虹色の星雲に包まれた七つの物体が、わたしのヘルメットの肉視窓からも確認できる。突如あらわれ、我々の星を絶滅寸前までにおいやった、この謎の大要塞群を破壊するためにわたしはやってきたのだ。認識番号8 2 5 9 2。わたしの名はハル・ベイルマン。しかし、その内部はいまだ不明のままである。ハル研究所の新趣向シューティング&アクションゲーム「エアー・フォートレス」。

エアー・フォートレス。6月26日発売予定。
予価¥2,980

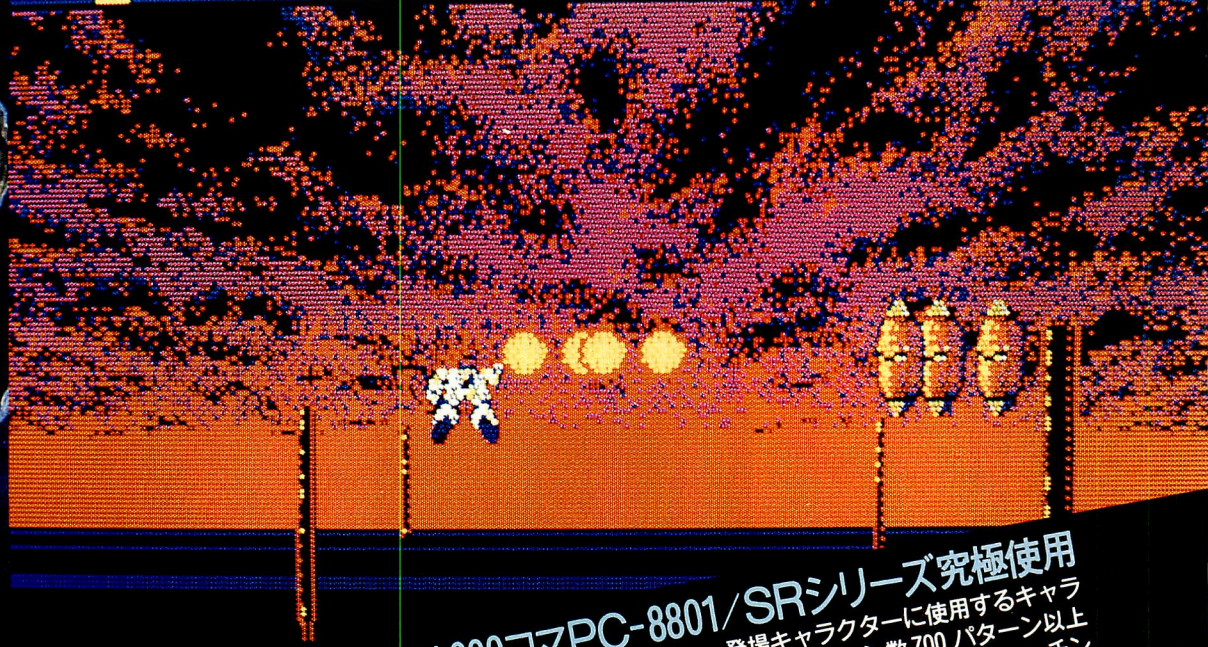
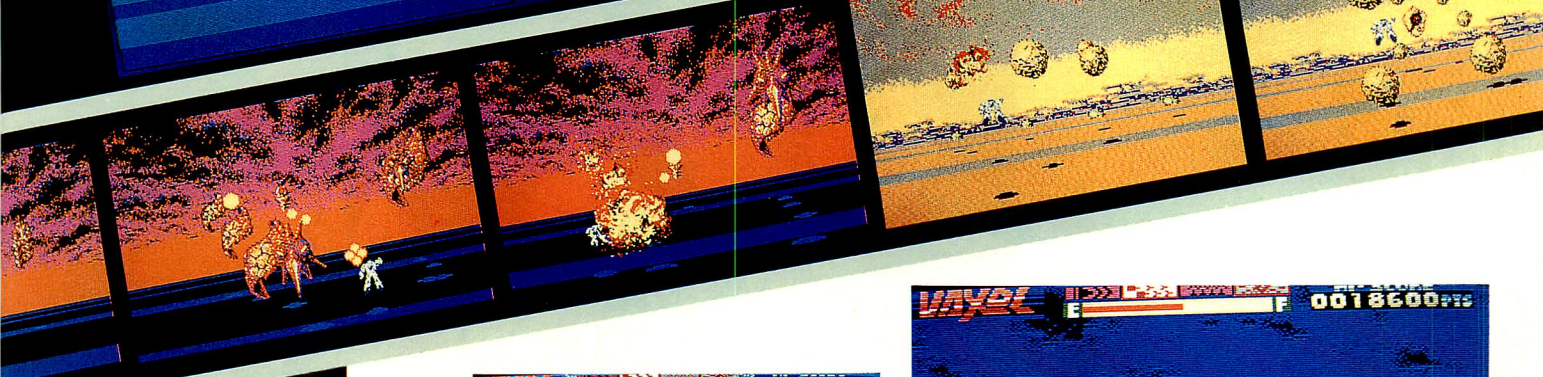
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

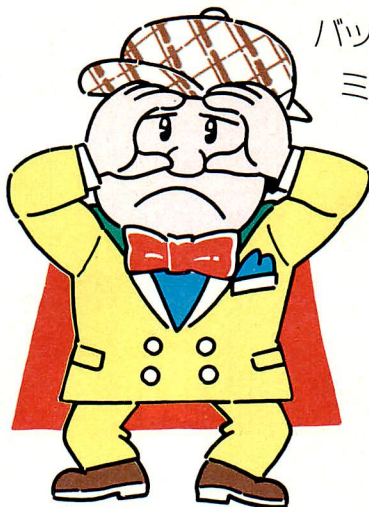
CONTENTS

1987 JULY

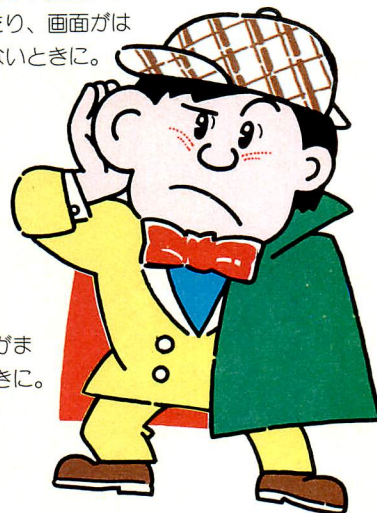
●表紙デザイン 鈴木俊明 ●表紙モデル 高井麻巳子 ●スタイリスト 羽瀬ひろみ ●ヘア&メイク 塩田欽哉(CLIP) ●表紙ケーキ製作 土屋公三(La Pomme Verte) ●撮影 河行勝美 ●AD ㈱マッシュアイランド ●デザイン・レイアウト ㈱マッシュアイランド、平清敏、●イラスト 佐藤元、宮野ひろみ、西村郁雄、渋川泰彦、みやさかたかし、渡部源太郎 ●フィニッシュデザイン ㈱創文新社

本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時の間に、☎03-431-1627にお願いします。郵便の場合は、往復ハガキか返信用封筒(60円切手添付)を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM テクノポリス編集部まで。

三次元接近!!!
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
ヴァクソル
3Dシューティング新世代"VAXOL"
星々を滅ぼしながら高速で接近する惑星「ZOLGA」。それに立ち向
かった人類最強の艦隊は、強力なシールドに包まれる「ZOLGA」
の前にことごとく破れさっていった…。
君は、唯一侵入に成功した「VAXOL-STORMER」の乗員となり、
惑星「ZOLGA」最深部にひそむ謎の生命体を打ち倒さなければな
らない。なめらかな3Dスクロール、さまざまな動きを見せるキャ
ラクター達、4段階にパワーアップする武器「EPUDE」、主人公の
何十倍もの巨大キャラクターなど、3次元シューティングは今、新
世代へと突入した。
HEART SOFT

STORMING VEHICLE
HI-SCORE-0022710
総画面数24,000コマPC-8801/SRシリーズ究極使用
○フルカラー、フルアニメーション処理
○完全三次元座標変換の3D画面
○全8面登場キャラクター70種類
○可変長キャラクターパターン表示
○極限に迫る巨大キャラクター処理
○オリジナルBGM全11曲
○ディスク1枚487KB特殊フォーマット
ジョイスティック、1ドライブ、
アナログRGBモニター対応
登場キャラクターに使用するキャラクターパターン数700パターン以上各キャラクター個有の思考ルーチン50以上、フォーメーションパターン思考ルーチン200以上、FM音源、PSG6声全使用の音楽データ等、約1MBのプログラム、データを大容量フォーマットにより、ディスク2枚に凝縮。
HEART SOFT
●企画より製作まで1年6ケ月
『VAXOL』MSX登場
●MSX初の全画面3Dスクロール
●登場キャラクター40種類、
全5面
VAXOLはゲームの性格上各ハード究極使用のため、ハード個有の特長を持っています。
MSX「ヴァクソル」
「VAXOL」の三次元感覚そのままで、MSX版が新たに加わった。MSX版は88と違い、全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る！さらにひとまわり大きくなった巨大キャラクター達に君のコントロールテクニックでたち向かえ!!
好評発売中
PC-8801SR/FR/MR/FH/MHV2モード専用
5″2D2枚組 ¥7,800
MSX 1MROM(16KRAM以上) ¥6,800
PC-88VAは未対応
直接当社にお問い合わせ下さい。
MSXは、アスキーの商標です。
販売店様へ ヴァクソルのサンプルソフトを用意しておりますので、お申しつけ下さい。
ハート電子産業(株) 〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071(代)

君のファミコンを洗え！

画面がきたない。音が出にくい。画面が出にくい。
そんなときに、ファミコンクリーナー「おそうじ探偵君」で、
バッチリ・クリーニング。これで、君のファミコンは、いつもピカ、ピカなのだ!!

画面がきたない？
テレビゲームの画面の一部が欠けたり、画面がよごれていたり、画面がはっきりしないときに。

画面が出にくい？
スタートボタンを押しても、画面が出てこなかったり、途中で画面が消えてしまったときに。

音が出にくい？
音がとぎれたり、音がまったく出てこないときに。

ファミコンクリーナー「おそうじ探偵君」で事件は解決！

パルテック　ファミコンクリーナー

おそうじ探偵君

ファミコンクリーナー「おそうじ探偵君」
FC-100（クリーニング液VF-1付）
￥680

■お求めは、
各有名デパート、玩具店
及び電気店へどうぞ。

新発売

こんなに汚れがとれる
①クリーナーのフエルト部分にクリーニング液を十分に含ませます。
②カセット本体の差し込み口に入れ、左右に動かして汚れを拭きとります。

こんなに汚れがとれる
①クリーナーの布部分にクリーニング液を十分に含ませます。
②ファミコンの差し込み口に垂直に差し込んで、汚れを拭きとります。
※汚れた布部分は回転させてきれいな面で次もクリーニング出来ます。

発売元　株式会社 PALTEC
〒164 東京都中野区南台５－25－６ 真和ビル２F ☎(03)380－8101
〒532 大阪市淀川区東三国６丁目17番15号 ☎(06)399－7361

ゴブリンオウ
ジャレス
ワタシハ　ゴブリンオウ　ジャレス
オシロハ　アナタガ　ソウゾウスルヨリ
ズーット　トオイ
ヒキカエシナサイ！
テオクレニ　ナラナイウチニ
宝石好きのいも虫
リーチェン
ヒントをくれるヨ
ワイズマン
連れ去られた弟
トビー
主人公の女の子
つまり君自身だ！
今始まる
魔王ジャレスに連れ去られた弟を求めて、
君は不思議な迷宮への冒険に旅立つのだ！
ファンタジック・アドベンチャー！
650
04:45
3840
12:03
君は与えられた
13時間以内に、
13の迷宮に隠さ
れた謎を解くこ
とができるか！
眼に映るものを
信じてはいけな
い。それが迷宮
での約束！
●製作・発売元…株徳間書店
●販売元…株徳間コミュニケーションズ
PHONE 03(591)9161
〈ご注意〉このプログラムは、
ダビング機を使ってもコピーできません。

30種類以上の敵
ゴブリンが出現
手ごわいぞ！

'86年最大の
話題映画を完全
ゲーム化！
1メガの大迫力

迷宮を支配する
魔王ジャレス

勇敢でケンカ早い
サー・ディディモス

頼りになる力持ち
ルド

迷宮の案内人
ホグル

絶賛発売中

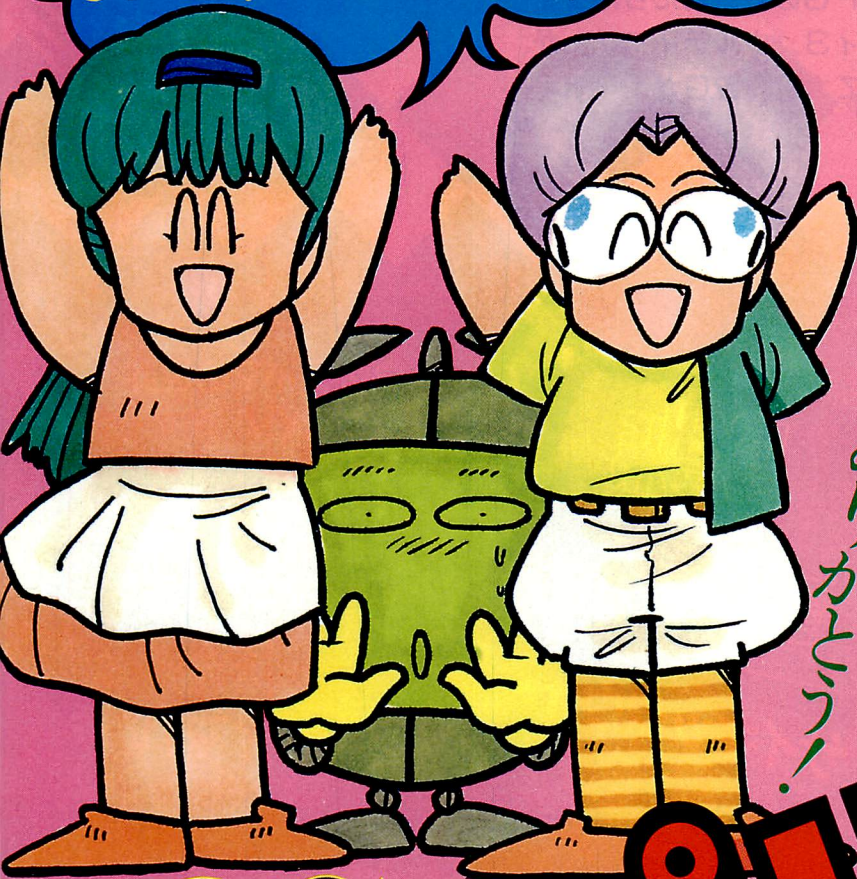
TOKUMA SOFT
商品番号GTS-LA
標準小売価格4,900円

ラビリンス
魔王の迷宮

ファミリー コンピュータ™用 ゲームカセット

Based on the Jim Henson film.

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ソフトの攻撃率
100%!!
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
360yen
7
1987
JULY
LIST
ファンダム
ゲームプログラム
11本!
NEW
新作研究
ずっこけやじきた
隠密道中
ボルフェスと5人の悪魔
レプリカート/ドレイナー
ダブルビジョン
美少女写真館スペシャル!
COLLECTION
マップで攻略
ダンジョンマスター
ハイドライドII
ATTACK
ゲーム完全攻略
大戦略
未来/ディーヴァ
アスラの血流
ザナドゥ
超新作情報
COMING SOON
ドラゴンスレイヤーIV
カリオストロの城
メタルギア
聖飢魔IIスペシャル
信長の野望〜全国版〜
スーパーレイドック…etc.
毎月8日発売!
定価360円
7月号好評発売中!
MSXマークはアスキーの商標です。
徳間書店

テクノポリスの創刊は1982年6月。当時パソコンはまだまだ数も機種も少なく、市販ソフトにいたっては数えるほどしかありませんでした。

それから5年、ハードもソフトも絶えまなく発展を続け、テクノポリスもまたそれに歩調を合わせて歩んできました。今日のように、どこに行ってもパソコンの姿が見られ、市販ソフトは多種多様に出そろい、パソコン誌も数誌が定着するという時代が来るということは、ある程度予測してはいましたが、それでも現実に実現してみると感動ものです。

この5年間のテクノポリスの歩みは、ひとえに読者のみなさんのおかげです。その感謝の気持ちをエネルギーに変えて、さらにおもしろい雑誌づくりをしたいと思います。これからもよろしく。

創刊5周年記念 特別プレゼント

テクノポリスでは、創刊5周年を記念して、〝テクポリ特製5インチディスクホルダー〟を用意しました。このディスクホルダーを、抽選で2000名の読者の方にプレゼントします。テクノポリスのロゴがかっこよくキマった、便利なディスクホルダーです。どしどしご応募を。詳しい応募方法は38〜39ページをお読みくださいませ♡

※写真と実際の景品とは外観等が異なる場合があります。ご了承ください。

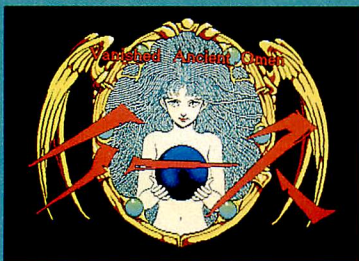
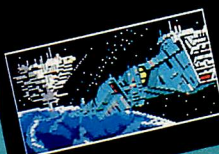
○最近、影がうすいと言われますが、パコはテクノポリス創刊以来のマスコットです

Return of

ロール

パソコンゲームの王座を奪回すべく、RPGの最新鋭たちが集結した。海の向こうからは『ウィザードリィ3』『ウルティマⅣ』が、そして、国内でも『イース』を初めとして大物RPGが続々登場する！　この夏、RPGが熱い

発売目前のRPGを速報するぞ！

イース

P.10〜11 P.28〜30

サイキックウォー

ウルティマの世界へようこそ！ P.12〜15

Lord British
ORIGIN SYSTEMS, INC.
PRESENT
Ultima IV
QUEST OF THE AVATAR
IN ANOTHER WORLD, IN A TIME TO COME.
OPTIONS:
Return to the view
Journey Onward
Initiate new game

ウルティマⅣ

制作快調!! これがイースだ

日本ファルコム発
6月21日発売予定！

STACフェアに出品(タイトル画面のみ)され、ひそかに注目を集めていた『イース』の正体が、今、初めて明らかになる……。日本ファルコムが満を持して放つアクションRPGの詳細をキミたちにお届けする！

注目の日本ファルコムの新作『イース』はフルカラー、フルスクロールのアクションRPG！　ワイドな画面の中をかけまわる主人公が、少しずつ謎を解きほぐし、"イース"の秘密に迫っていくのだ。

BGMはFM音源＋SSGで、約20曲も挿入されていて、楽しく楽しくプレイできるんだ。操作する方法もとってもカンタンだから、初心者にもオススメのRPGだ！

PC-8801SRシリーズ	5D	6800円

冒険は街から始まる！

●主人公はまずこの街で情報を集め、戦うための準備をするんだ。『ロマンシア』ふうの鮮やかな色彩の家々が並ぶこの街に、どんな事件が……。

デカキャラだっているんだい！

●日本ファルコムお得意のデカキャラも登場する！こんなヤツらが、主人公に襲いかかってくる！　迫力満点だ！

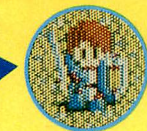
アイテムを持つと姿が変わるぞ

●アイテムを装備すると、主人公の姿も変わる。う〜む、りりしいヤツ

これがアイテムだ！

●主人公の持ち物の一部。ここまで良いものを揃えるのは大変

会話して情報を得よ！

●街や村の人々と会話を交わして情報を得よう！この村の人が語ってくれた"本"を集めるのが、主人公の目的なのだ

超新RPGを徹底攻略!?

まずは「人間界」を攻略！ P.16〜21

ガンダーラ

4人をレベルアップ！次のステージに挑め！

キングスナイトスペシャル

P.22〜27

キミの悩みをズバリ解決!? P.31〜35

ファンタジーII

㊌プレイングレポート！ P.61〜63 P.91〜93

ウィザードリィ3

KGDソフト発
6月下旬発売

コズミックファン待望の新作『サイキックウォー』。製作が遅れ、ファンをやきもきさせていたこのゲームもいよいよ完成目前！　最新情報を満載し、キミを『サイキックウォー』通にしちゃうぞ！

PC-8801SRシリーズ	5D	7800円

やっとやっと、『サイキックウォー』が完成しそうだよ！「なんでこんなに待たせたんだよ〜」ていう読者がいるかもしれないから、ちょっとKGDさんをかばってしまおう。

画面を見てちょーだい！　どーお？　アンドロイドの女のコが、今までとはぜんぜん違っているでしょ？　キャラのデザイン、ゲームのシステムを何度も何度も練り直していたその成果の詳細を報告！

アンドロイドもグッとチャーミングに！

●アンドロイドの女のコが変わったことに気づいたかな？　カワユイね！

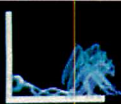
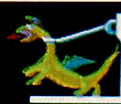
これが主人公

●これがキミたちのパーティ。主人公であるキミは、一番右はじのハンサムボーイ。今回の任務を果たせるかな!?

超能力で戦え！

●これが戦闘シーン。サイキックのパワーがぶつかり合い、スパークを飛ばす！　勝利はどちらの手に!?

いよいよ発進！

サイキックウォーはこんなゲームになるぞ！

Lord British AND ORIGIN SYSTEMS, INC. PRESENT

Ultima IV™

QUEST OF THE AVATAR

IN ANOTHER WORLD, IN A TIME TO COME.

OPTIONS:

Return to the view
Journey Onward
Initiate new game

ウルティマIV

■ポニー　　⊡7月18日発売予定

パソコンゲーマーなら、一度は“Ultima＝ウルティマ”の名を聞いたことがあると思う。しかし、その内容を詳しく知っている人はそう多くはないだろうし、プレイしたことのある人となると、さらに少数のはず。にもかかわらず、なぜこんなに有名なのか？

現在、日本にあるパソコンRPGのほとんどが“ウルティマ”シリーズの影響を受けているといわれる。たとえば、この記事中の写真を見て「ドラゴンクエストに似ている！」と思う人がかなりいると思うが、これはもちろん逆である。『ドラゴンクエスト』が“ウルティマ”シリーズに似ているのだ。

それどころか、「登場キャラと会話してヒントを得る」とか、「地下に隠された迷路がある」とか、「買い物がゲームの重要な要素になる」などのアイデアは、ほとんどこの“ウルティマ”シリーズが元祖となっている。つまり、現在のフィールド型RPGの基本を作った、ほとんど元祖といっていい存在がこの“ウルティマ”シリーズなのだ（ダンジョン型RPGの基本はもちろん“ウィザードリィ”シリーズである）。

この“ウルティマ”シリーズのうち、IIとIIIはすでにスタークラフトとシンキングラビットの手によって日本の機種に移植されている（Iはあまりかえりみられなかった）。

そして今回、ポニーから移植・発売されることになった『ウルティマIV』は、前作IIIに比べても16倍の大きさを持つという、雄大なシリーズ最新作だ。そのコリようときたら、「登場人物すべてに違った名前がある」、「魔法を使うにも薬草などの秘薬と、そのうえに調合法の知識まで必要」、「2つの月の満ち欠けの状態によって行き場所が変わり、おまけに風向きまで影響する」などなど、ハンパじゃない。

アメリカでは、1985年秋に発売されて以来1年間にわたって販売第1位の人気を集めたというが、納得できる気がする。

この名作ゲームがついに日本の機種に登場する！

⊕ドラクエに似てるって？　ちがうちがう、ドラクエがウルティマに似ているってことなんだよ

PC-9801シリーズ		
5HD	2枚組	9800円
5DD	3枚組	9800円
3.5HD	2枚組	1万1800円
PC-8801mkIISRシリーズ		
5D	5枚組	9800円
X1turboシリーズ		
5D	4枚組	9800円
FM-7/77シリーズ		
5D	5枚組	9800円
3.5D	5枚組	1万1800円

日出づる国の勇者たちへ

悪しき者どもの侵略と、それを打ち破るための幾多の闘争を経て、ブリタニアは繁栄を謳歌しつつある。人々の魂を善なる方向へ導き、この平和を永遠のものとすることが、私の使命である。

来たれ、真の勇者よ！　聖人となってブリタニアの民に範を垂れたまえ。

だが心せよ。この旅は邪悪なる者を打ち滅ぼすことだけが目的ではない。そなたの魂を磨き高めることなしに、聖人への道は開かれないだろう。

米国の勇者たちはすでに目覚ましい成果をあげて私の期待に応えてくれた。日本の勇者たちが新たなる足跡をわが領土に残すことを祈る。

いかに長く苦しい旅であろうと、私はそなたがそれをやり遂げてくれるものと信じて待つ。

ウルティマ・シリーズ作者
ロード・ブリティッシュ

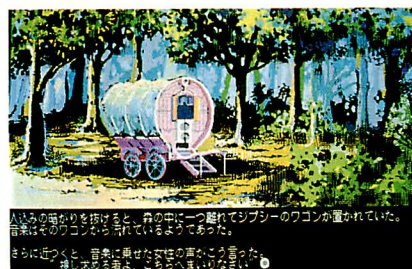
Lord British
also known as
Richard Garriott

物語

最初に、ゲーム以前の導入の物語が美しいグラフィックとともに語られる。

田舎道を散歩していたキミは、不思議な現象とともに突然、異次元の世界につれてこられてしまった。

どこからともなく現れた本（実はパッケージに同封されている歴史の書）を読み、アンク（十字架の上にリングがついたような形をしたお守り、これもパッケージに同封）を手にしたキミは、リュートという楽器の音に導かれて森の中に行き、そこで1台のワゴンを見る。

ワゴンの中に入るとジプシーの老婆がいて、キミの運勢を占ってくれるといい、カードをとりだした。

占い

ジプシーの老婆はテーブルの上に、次々にカードを置きながら、キミにいくつかの質問をする。それらは8つの精神――勇敢、正義、誠実、献身、慈悲、謙譲、名誉、崇高性――に関するものだ。

たとえば、「殺人容疑者を逮捕したが、キミ

APPLE版経験者は語る

実際にプレイすると『ウルティマⅣ』はどんな感じなのか、日本版のテストプレイはまだ少し先になりそうなので、APPLE版でプレイをした経験者に語ってもらった。

＊

まず、プレイヤーが適性検査（みたいなもの）をやらされるというところからして、何かスゴイなーという感じがしてしまう（この予感はあとでピッタリと当たっていることがわかるのだけれどね）。

いくつかのビミョーな質問を使っての適性検査（実はこれがキャラクタ・メイキングにあたるものなのだが）をこなすと、舞台はいきなりある町の近くへととんで、ゲームがスタートするのだ。

これ以降のプレイヤーの基本的な行動目標は、8つの“徳”をそなえることだ。その徳とは、勇敢、正義、誠実、献身、慈悲、謙譲、名誉、崇高性の8つだ。『ウルティマⅣ』から新たに加わったこの要素のおかげで、それまでの“ウルティマ”シリーズ、あるいは他のRPGのようなムチャな行為はできなくなってしまった。つまり、プレイヤーは常に姿勢を正して行動し、悪虐非道を正す英雄となるべくがんばることになるのだ。

いずれにしても、最初は何もわけがわからないので、とりあえず町の人々と話をしてみる。ところがこれが意外とクセモノで、相手にもよるが、適切なときに適切な質問をしないと、漠然とした答しか返ってこないのだ。たとえば、ある町で「どこそこの町の誰それにこれこれのことを聞いてみろ」と言われて初めて、それに関する情報が得られるといった具合だ。

舞台のほうもとんでもなく大きい。前作の『ウルティマⅢ』でさえ「舞台となる大陸を1つにしぼって、その分中身を濃くしてみました」といっていたのに、このⅣはその16倍の大きさがあるのだ！

もちろん、中身がスカスカになっているわけじゃない。8つの徳を象徴する町が計8つあるのに加えて、いくつかの村、4つの城、7つの洞窟（地下でそれぞれがつながっている）、これらが大陸のいたるところに散っているのだ。1つの町をこなすだけでもたいへんなのに（いずれ自分でやってみればわかるぞ！）、これだけたくさんあったんじゃ中身が濃いどころの話ではない。

これは開発中の画面だがパーティ8人が並んでいる

主人公キャラは、最初は1人でスタートするが、1人ずつ仲間を探し出しパーティに加えて、最終的には8人になる。このパーティがアイテムや魔法を駆使して冒険を進めるわけだが、この魔法を使う方法も、相当にコッているとだけ言っておこう。

いずれにしても雑誌の記事くらいですべてを説明するなんて不可能なゲームだ。異様に大きいマップと、絡みあった大量の謎――行き詰まるタイプの謎ではないので、解いていて楽しいはずだ――は、まったく他のRPGを圧倒するものがあると思う。

これから、この超名作RPGにチャレンジする人には、どうか途中であきらめず、最後まで解ききってほしい。発売予定の7月から数えて、早い人でたっぷり1カ月、うまくいけば夏休みの終わりころには、大きな充実感とともに、よい「ひと夏の思い出」ができあがっているはずだから。　（BESI）

は彼が無実であると信じている。さて、慈悲の心で逃がしてやるか、それとも名誉ある立場上、彼を連れ帰るか？」。慈悲をとるか名誉をとるか、あい対立する２つの要素の選択を迫られ、ちょっとすぐには答えられないような、微妙な質問ばかりが続くのだ。

苦労しながらこれらの選択をすませると、ジプシーの老婆はいう。「道は示された！」。この占いの結果によって、キミは右の図の８つのキャラクタの１つとして生まれ変わる。つまりこのジプシー占いが実はキャラクタ設定だったのだ！

老婆はタロットカードとソロバンのようなものを置き、キミに質問をする。これがキャラクタ設定なのだ

会話

こうしてゲームがスタートする。

といっても、いきなりモンスターが出てくるわけではない。まずは、どうしていいのかわからないまま、とりあえず近くの街に入り、そこにいるたくさんの人にいろいろ聞いてみる。

多くの人の話を総合すると、どうやら、ウルティマの世界の各地に散らばった残り７人の仲間を探し出し、いっしょに冒険をしつつ、心の８つの徳を高めなければならないということらしい……。

町で出会った人々との会話はとても重要だ。他の人と違うことを言ってたら、いろいろと質問してみよう

このゲームの基本は会話なのだ。この世界のスミズミまで歩き、できるだけたくさんの人と話をしよう。どう行動すればよいのか、どこに何があるのか、などすべての情報は会話から得られるのだ。

困っている人には救いの手を。よいことをすればきっとそのうちむくわれる……、と信じたいものだ

地図

だが、ウルティマの世界は簡単には歩きつくせない。とにかく広いのだ。パッケージに布製のマップが入っているのだが、この地図にない街や島もたくさんある。ワープができる「ムーンゲート」や、船を駆使して、すべての街を訪れることが目標だ。

ウルティマII＆IIIについて

「『ウルティマII』『ウルティマIII』をプレイしていないと、『ウルティマIV』を解くのにたいへんな努力を要する」という話を聞いた。APPLE版経験者などによると、これはかなりの部分、真実であるそうだ。

しかし『ウルティマIV』は、前作からのキャラクタ転送などを必要としない、独立した１本のゲームである。“ウルティマ”シリーズの経験がないから……などとオジケづかず、積極的に攻めてみたい。シリーズ前作などの情報で雑誌がフォローできる部分は、テクノポリスもできるだけ記事にしていくつもりだ。

（写真は日本版＝スタークラフトの『ウルティマII』と『ウルティマIII』）。

水晶玉をのぞくと、その周辺のマップが……。これは画面に出てくるほうのマップだ

冒険

武器で戦い、魔法を使い、隠してあるアイテムを手に入れつつ、冒険は進む。だが、その多彩な内容はとても表現しつくせない。そのごく一部を以下の写真で味わってくれ！

これが『ウルティマⅣ』のゲームの中心となるロードブリティッシュ城だ／

ロードブリティッシュ城の内部に入り、ロードブリティッシュ自身と対面し、会話をかわす

ウルティマの世界にはいろんな地形があるのだ。この写真の赤い部分は、説明によると火山なのだ

そしてこれが、あの有名な、ウルティマのダンジョンだ。青白いカベを使った3D迷路になっている

これは平原での戦闘シーン。敵と接触すると画面が切り換わって、この戦闘シーンとなるのだ

キャラの近くに見えるほら穴のようなものは、実は、あの広大な、ダンジョンへの入り口であったりする

赤っぽい、舟型のものは、本当に船である。これは船上での戦闘シーンなのだ

夢工場 ULTIMA ブース

この夏、フジサンケイグループ、関西テレビの主催で「夢工場'87」というイベントが開かれることは知ってるよね。この会場に「ULTIMA ブース」が作られ、そこでは開催と同時発売のパソコン版『ULTIMA Ⅳ』が展示され、実際にプレイできるんだよ！ ブースの外観はイラストのように「ロードブリティッシュ城をイメージしたもの」というからコッている。『ウルティマⅣ』をプレイしてみたいという人は行ってみよう！

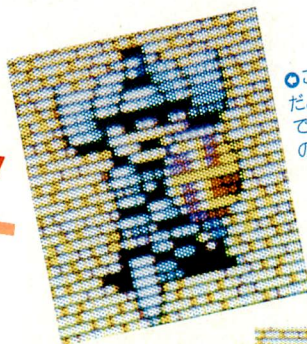
夢工場'87は、87年7月18日から8月30日まで、東京（晴海国際見本市会場）・大阪（南港新国際見本市会場）で開催、入場有料。

ガンダーラ 仏陀の聖戦

■エニックス

PC-8801SRシリーズ	5D	7800円

聖地ガンダーラを邪神の王から取り戻すために立ち上がった勇者が活躍するアクションRPG。原作、グラフィックは『エルドラド伝奇』の槇村正さん、音楽はあのすぎやまこういちさんと、なかなかリキの入ったゲームを冒険記風に紹介しよう。

❂これが、あの仏舎利壺。これを各世界の邪神(ボス)から取り戻してストーパーに納めるのだ。

❂これが剣を出すチゼラァンヌだ。どーお、なかなかりりしいでしょ。誰だ、「ハイドライド」のジム君なんて言ったのは！

❂そしてこれがストーパー。邪神から仏舎利壺を取り戻したら、いちもくさんに引き返して、この中に納めよう。そうすればその世界は解放されるのである

❂そいでもってこれがひざまづく(祈る)チゼラァンヌ。ちょっと「しなっ」としてて かわいいでしょ！ ね！

聖戦士"チゼラァンヌ"誕生！

ぼくの名前はチゼラァンヌ。聖地ガンダーラに平和を取り戻すために立ちあがったのさ。というのも、仏陀がいなくなり、各地に納められていた仏舎利壺（ぶっしゃりつぼ）の力が衰え、邪神の王が目覚めてしまったんだ。邪神の王は各地のストーパー（仏舎利壺を納めるところ）から仏舎利壺を盗み、法力によって封じこまれていた邪悪な者を解き放ち、次々と自分の手下にしたんだって。

ある日ぼくは、ひん死の重傷を負った戦士を見つけた。その人こそ、人間に姿を変えた虚空蔵菩薩（こくうぞうぼさつ）。菩薩様は死の直前、ぼくにすべてを託し、宝剣や宝甲をくれたんだ。ぼくは菩薩様の墓前で誓った。「六つの世界を支配する邪神（ボス）から仏舎利壺を取り戻し、ストーパーに納める」って。

❂彼女(？)が法力の指輪をくれるみろく菩薩様です。うーん、美しい！（おいおい）

みろく菩薩(ぼさつ)
おまえに『法力の指輪』を与えよう。法力の効果がでると、敵はしばらく動けない。

❂不動明王様の寺の前で休憩のチゼラァンヌ。おいおい、こんな所でのんびりしていいの？

❂菩提樹の前で一休み。まわりはシャボン鬼がうろうろ。うっとーしいったらありゃしない！

LEVEL 6 EXP. 14941
BEADS 1251 H.P. 2098
FOODS 0 M.P. 300
人間界

"チゼラァンヌ"はまず「人間界」を冒険する

まずは人間界を冒険するんだ。人間界といってもスタート時は、邪神に仏舎利壺を奪われているので、地上は怖い敵がうろうろしている。でも、他の世界ではもっと怖い敵がいるんだよ（ま、あたりまえと言われても仕方のないことだけど……)。

人間界は結構広いし、道も入り組んでいるので、このあとのマップを参考にしながら冒険するのがいいんじゃないかな？

もちろん、立派なお寺や、洞窟（どうくつ）の入口なんかがあったら入ってみよう。なんかいいことがあるかもね！

❂彼(？)が不動明王様。顔はちょっといかめしいが、なかなかどーして。顔じゃありません、心です

お世話になる人 その①

彼らは邪神に支配された人間界の地下でひっそりと生活している。そして、よきアドバイザーでもあるんだ。彼らのためにも一刻も早く、人間界を邪神から解放してあげよう。

⬆考古学者クマーララブさん。古文書を解読してくれるんだけど最初は目が不自由なんだ。ちぇっ。

⬆彼こそが長老ピマラキール。長老だけあって、さすがの情報を教えてくれるんだ。長生きしてね。

お世話になる人 その②

彼らは人間界でひっそりと店をやってる商人。しかし、これで生活していけるのかなーと余計な心配をしたりして。

月光石(がっこうせき)はいかがです。これがないと、地下はまっ暗だよ。たくさんあるほど明るいよ。

⬆月光石を売る少年。両親は？　兄弟は？　なんて身の上話は聞かないでおいて、少し多めに買ってやろう。それが彼にできる唯一の思いやりなのではないか。

⬆法石屋のおやじさんです。赤鼻のワンポイントがなかなかイカすでしょ？　ここにはちょくちょくお世話になると思うよ。法石満タンの大サービスがうれしい。

⬆なかなか愛想のいいおとっつぁんの経営してる袋屋さん。それにしても商売上手だねー、なに、大阪出身だって！　エーイ買っちゃえ！（そんなことないか）

モンスターと戦う!

左はチゼラファンヌ優勢、右は敵が優勢です。でも、この敵はあんまり強くないのでチゼラファンヌに軍配が上がったよ。

「人間界」地上の冒険

人間の敵は、その種類によって持ってる物が違うんだ。食物が足りなくなったら食物を持った敵を（食物は足りなくなることがたびたびあるので注意しようね)、法石がなくなったら法石を持った敵を解放(けっして“やっつける”とか“倒す”とか“殺す”とは言わない)しようね。あと、ヒットポイントがなくなってきたら菩提樹（ぼだいじゅ）の前で祈る！

⬆ここは、マップでいえば右上。人間界の地上では一番強い敵がいるんだ。右上に地下への入口が！

⬆チゼラファンヌは地下へ行きたがってます。でもシャボン鬼が邪魔です。早く破裂しちゃえよ！

冥想して体力回復

菩提樹はヒットポイントとひとときの安らぎをくれるが、ビーズを奪う。

ババ〜〜ン

⬆ああらららららら。そりゃないっすよー。せっかくここまで大きくなったのにー。転生輪廻はうれしいけど。あ、減ってる！(何が減るのかな?)

地上の敵を解放するとこんなものがもらえるんだ

相手の種族によって持っているものがちがうんだけど、下のようなものを持っています。ビーズは当たり前だけど、ブドウなんかがもらえちゃったりなんかすると、とってもうれしいです。

●ビーズ
この世界のお金のこと。『ビーズは天下のまわりもの』という諺はない。

●キャンディ
私はキャンディ。でも、そばかすはないし、おてんばでもないの。食物UPね。

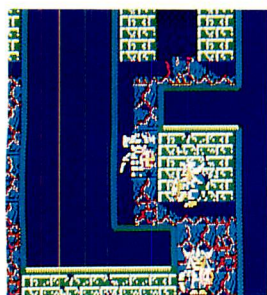
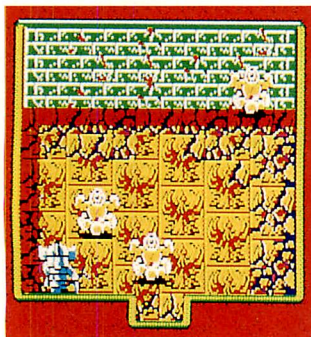
●ブドウ
これも食物が増えるけどキャンディより少し多い。なかなかおいしそーだね。

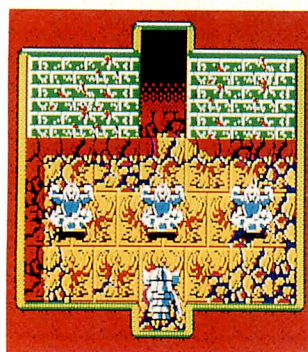
●法石
法石です。これがある量だけ法力が使えるのさ。入れる袋も大きいほうがよい。

●くすり
ヒットポイントが少し回復する薬。うーん、どういう味がするんだろー。

"チゼラァンヌ"は地下も冒険する

レベルが上がったら、ヒットポイントとマジックポイントをできるだけ満タンにして、いよいよ邪神のいる地下（ダンジョン）へ行こう。おっと、月光石は持ったかな？　これがないと地下はまっ暗で何が何だかさっぱりわかんないので、地上にある月光石の店で買っておこう。でも、月光石は消耗品だし、その数が少なくなると視界が狭くなるんだ。ビーズの残り具合を見て、できるだけ多めに買っておこうね。

準備が完了したら、いよいよボスのいる地下へと冒険を進めよう。

地下へと足を運んだチゼラァンヌです。右下で人兵が待ちぶせしてます。しゃらくせいやい！

あー、3匹で向かってくるのかよ、きさま、それでも人間か！（人間じゃないよなあ）

よっ、いい体してるねえ。と、ごまをすっても向かってくるんだよね。くそマジメなやつ！

あらま、3匹で1人を？　そりゃないよね。おー、やる気、そんならこっちだって本気でやっちゃうよ！　ちなみにこの奥にボスがいるんです。さあ、心の準備を！

地下のボスキャラを倒したあとは……

地下へ降りると、地上にはいなかった敵がうようよいるんだ。天魔族や鳩槃荼（くばんだ）は解放すると食物をくれるので、地下は食物に困ることはないと思うよ。あと、蓮華（れんげ）をくれる敵もいて、ありがたい。

そして、地下には部屋があって、その中の敵が集団（といっても3匹）でかかってくることがあるけど、その集団の中の1匹は重要なアイテムを持っている。勇気を出して、敵を解放してやろう。

そして、いよいよボス（邪神）との対決！　ボスを解放するにはどうしたらいいか、その方法は地上である人から聞いているはず……。

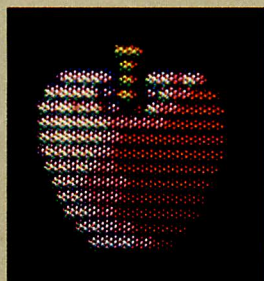
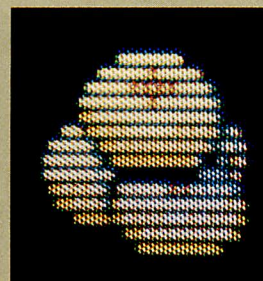
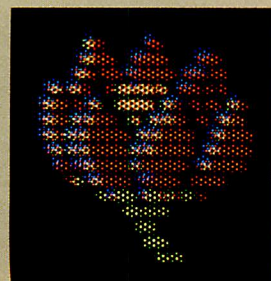
とびらを開けると、一変してBGMがスリリングになる。

あの人の教えどおりを文で書くと、「えい！　えい！　えい！　えい！　えい！　えい！　えい！　でぁ！　でぁ！　でぁ！　でぁ！　でぁ！」というふうになる（うまくいけばね）。でも、仏舎利壺をとりもどしたからといって安心はできない。仏舎利壺をストーパに納めてはじめて人間界は解放されるんだ。

やっとの思いで、ボスから仏舎利壺を取り戻したよ。あとはストーパーに納めてと

すると、敵は姿を消して人間が現れる。人間界は解放されたのだ。やったね！

地下の敵からはこんなものがもらえる

本文にも書いておいたけど、地下の敵を解放すると、食物が豊富にもらえるし、蓮華がもらえることもある。うんうん、なかなか居心地いいなあ。

●りんご
食物が増えます。もちろん毒は入ってません。青森産ではないようだね。

●まんじゅう
まっ、おいしそ！　りんごよりも少し多めに食物が増えます。お茶がほしくなるね。

●はすの花
蓮華です。ヒットポイントが少し回復します。地下ではありがたい存在だよね。

こうして「人間界」に平和が戻る

ストーパに仏舎利壺を納めると、ようやく「人間界」が解放される。静かなBGMになり、敵は消え、人間が現れる。その人たちと会話をすると、他の世界の情報や忠告めいたこと、ためになることがいろいろ聞ける。また、前はとびらを閉ざしていた店にも行けるようになる。炭坑でアルバイトもできる。『仏薬』という重要なアイテムを薬師如来（やくしにょらい）から譲ってもらうこともできるようになる（ちなみにこの仏薬は他の世界でもすっごく重要になるので、いつも持っているようにしよう）。

おっと忘れていた。人間界を解放したら、大日如来（だいにちにょらい）様のところに行って位（くらい）を授かろう。位を授かると、不動明王（ふどうみょうおう）から宝剣と宝甲を譲ってもらうことができる。ところが、大日如来のところに行くには、実は前に書いた仏薬が必要になる（他の世界に行くのに重要な『お守り』も実は仏薬が必要）。

さあ、それでは次の世界へ足を運ぼう。行けるのは「地獄界」と「畜生界」の2つ。実際に、一度両方の世界に行ってみよう。

○大日如来様です。人間界を解放すると位を授けてくれるんだよ！

○仏薬をくれる薬師如来様。減量したら？（大きなお世話だって）

○彼は如来様ではありません（あたりまえだっ）。食物を売ってるお兄さん。ねー、もう少し安くならない？

○ガータというおじいさん。どうしてここにいるの？

○ガータの孫のタータ。なかなかおじいさん思いだね

「人間界」からこんな世界へ……

さあ、人間界を解放したら、今度は次の世界へ向かおう。ただし、敵が強すぎて（自分が弱すぎて？）すぐやられちゃったりするから選択は慎重にね（いちおう、World No.の小さい順に行くのが無難なところですが、たまには冒険するのもいいかもね）。

○地獄界への通り道。まだ見ぬ世界に胸はドキドキ？

○ここから天上界へ行けるけど、しばらく必要ないよ

○畜生界への通り道。くれぐれもはやまらないように

しっかりしろ！ 腰がはいってねえぞ！

ビーズがなくて困っているのなら、ガンダーラ炭坑へ行ってみよう。気さくなおやじさんが炭坑で働かせてくれるよ。でも、ビーズ5000珠までだよ！　ちゃっかりしてるね。

この人が炭坑のおやじさん。左腕のイカリのイレズミといい、太い葉巻といい、いかにも「おれがおやじだっ！」て感じするね。

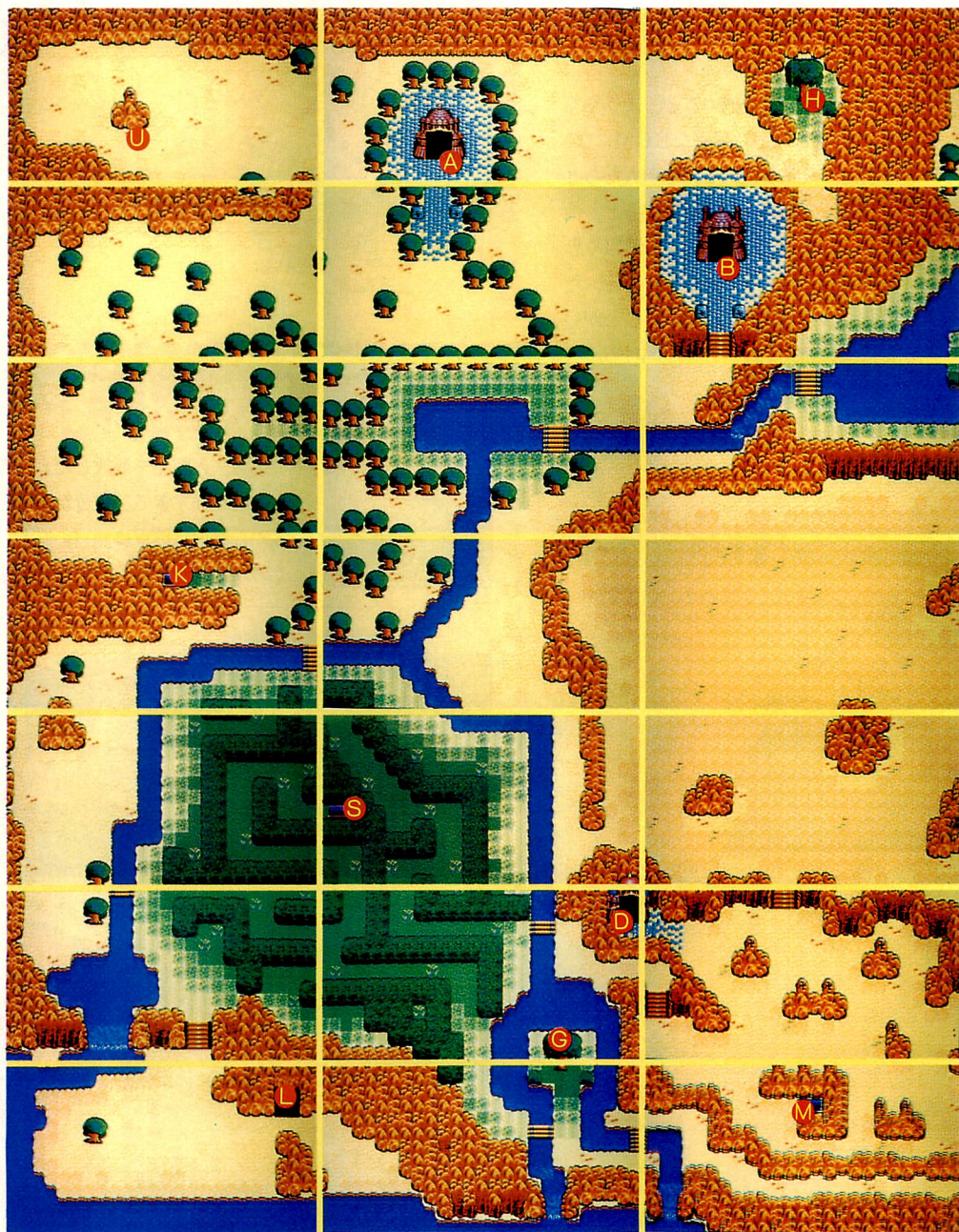
○エイッ！　つるはしひと振りでビーズ一珠。おっと、つるはしが抜けません！（ウソ）

○つるはしを持って振りかぶるチセラアンヌ。ちょっと腰がふらついてます。大丈夫？

おまけ

やあ！　先日、「餓鬼界」のボスを解放して人間界へ戻ったときに、お守りをくれた娘さんじゃないですか。再会しました。ピース！

「人間界」の地上マップ

ここに人間界の地上マップを掲載しておきます。菩提樹の場所、各店の位置などを把握しておくと冒険しやすくなるでしょう。また、このマップにそれぞれの敵の生存地域を記入しておくのもいいでしょう。

Ⓐ不動明王（ふどうみょうおう）のいる寺
●次のレベルになるのに必要な経験値を教えてくれたり、各界を平和にして如来様の所で位をさずかると剣とヨロイをゆずってくれる。

Ⓑみろく菩薩（みろくぼさつ）のいる寺
●“法力の指輪”をさずけてくれる。法力は敵をしばらく動けなくしてしまうので、スタートしたらまずここに行こう。

Ⓒ薬師如来（やくしにょらい）のいる寺
●人間界を解放してからここに行くと、ビーズとひきかえに“仏薬”を分けてくれる。

Ⓓ地獄塔〔「地獄界」への入口〕
●人間界を解放したらここを通って地獄界へ行くのが賢明だろう。

Ⓔ須弥（しゅみ）の塔〔「天上界」への入口〕
●天上界へ行くには、羽衣と行き方が書かれた古文書が必要らしい。

Ⓕ畜生塔〔「畜生界」への入口〕
●人間界解放後、畜生界へ行くと敵の強さにしっぽを巻いて引き返すであろう。

Ⓖ極楽の菩提樹（ぼだいじゅ）
Ⓗ悟りの菩提樹（ぼだいじゅ）
Ⓘ慈悲の菩提樹（ぼだいじゅ）
Ⓙ徳の菩提樹　（ぼだいじゅ）

Ⓚ食物屋の入口
●不足しがちな食物を売ってくれる。ただし人間界を解放してないと入れてくれない。

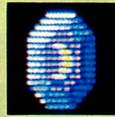
Ⓛ大日如来（だいにちにょらい）のいる洞窟
●入口は岩でふさがれているが、よい事をしていると入れる。人間界を解放すると位をさ

「人間界」で手に入るアイテム

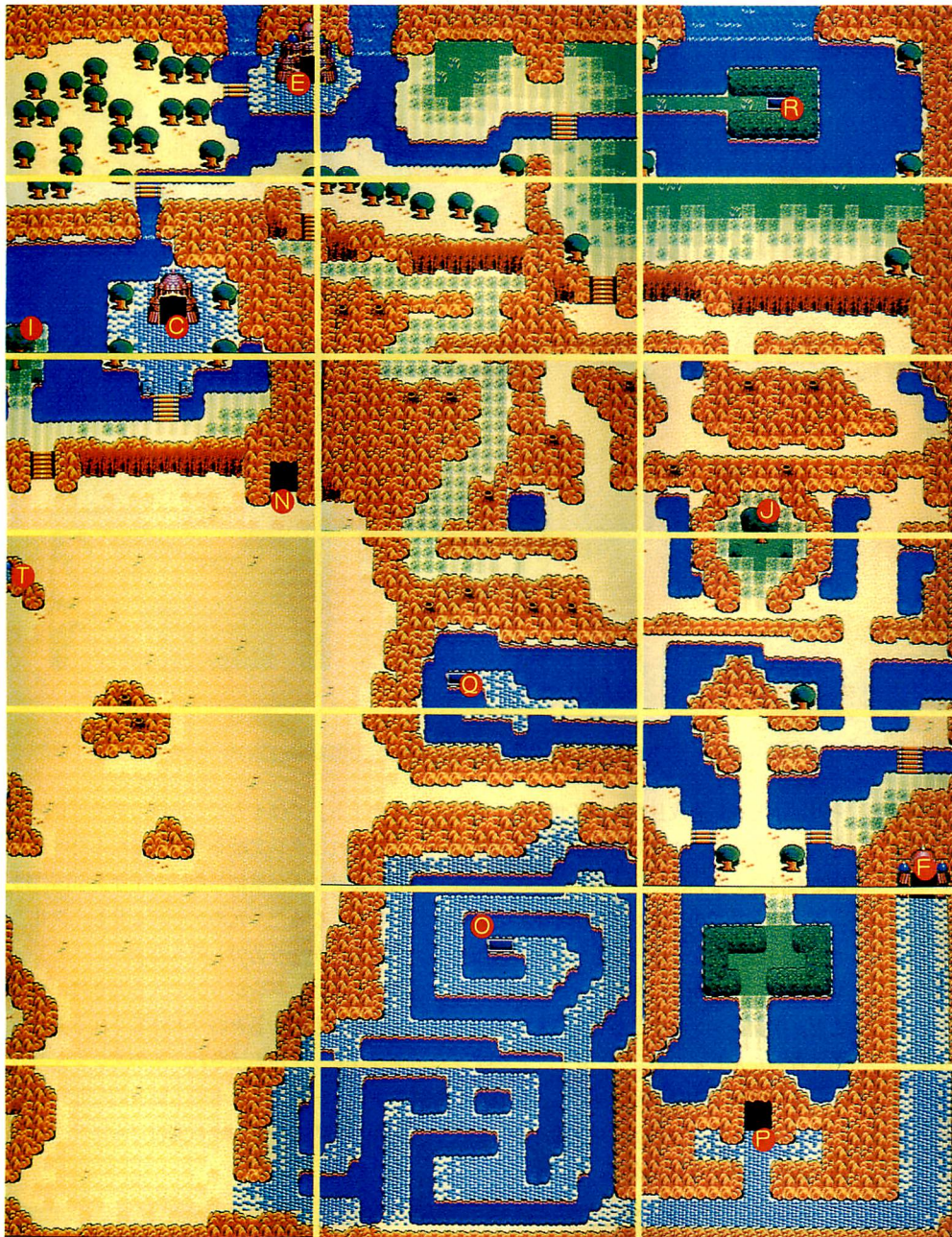
右の6アイテムが「人間界」で手に入れることのできるアイテムだ。太陽石や2冊めの古文書は、別の世界へ旅立ってからでないと見つからない。

●キー
地下のとびらを開けるのに必要。ないと大変困ります。

●仏薬
ゲームの展開を左右する大切なもの。いつも持っていよう。

●お守り
これがないと他の世界で剣や法力が使えなくなるのだ。

●月光石
地下を照らす月光石。消耗するので多めに買っておこう。

●宝玉
地下の塔の入口にワープできる。あったほうがよい。

●古文書
長老がくれる。お守りをもらうための事柄が書いてある。

ずかることができる。

Ⓜ法石の店の入口

●法力を使うための法石を売っている。袋に満たんというサービスがあるのがうれしい。

Ⓝガンダーラ炭坑の入口

●なかなか威勢のいいおとっつあんが経営している。ビーズがなくなったら面倒を見てもらおう。

Ⓞ考古学者の住居の入口

●古文書を解読してくれる頭のいいおじさんだがあいにく目が不自由なので助けてあげよう。

Ⓟ月光石の店の入口

●ダンジョン内を明るく照らしてくれる月光石を売ってる。多めに買っておこう。

Ⓠ袋店の入口

●法石、ビーズ、食物を入れる袋を売っている。ビーズに余裕があれば買っておこう。

Ⓡダンジョンの入口

●この中の奥深くに仏舎利壺を持った邪神がいる。

Ⓢ賢者の住居の入口

●長老ビマラキールが住んでいる。ここには少なくとも2回は足を運ぶことになるだろう

Ⓣストーパー

●ここに仏舎利壺をおさめることによって人間界は解放され、平和になる。

Ⓤスタート地点

ダンジョンの敵

「人間界」のダンジョンの中には、下の7種のモンスターがいる。なかなかの強敵ぞろいなので、心して冒険するように！

●人魔
EXP. +21〜24
BEADS+16〜19
FOOD+40

●人兵
EXP. +23〜26
BEADS+18〜21
FOOD+30

●外道
EXP. +22〜25
BEADS+22〜25
宝玉

●人目
EXP. +22〜23
BEADS+21〜22
H. P. +40

●邪道
EXP. +26〜28
BEADS+26〜28
M. P. +50

●陸火
EXP. +22〜28
BEADS+27〜29
KEY

●雷神
EXP. +40
H. P. +60
仏舎利壺

キングスナイト スペシャル

■スクウェア

PC-8801SRシリーズ	5D	7800円
X1シリーズ		

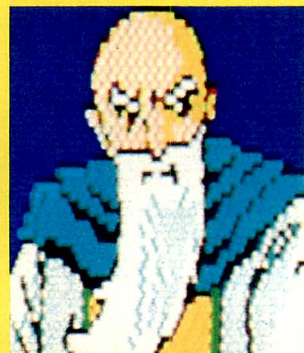
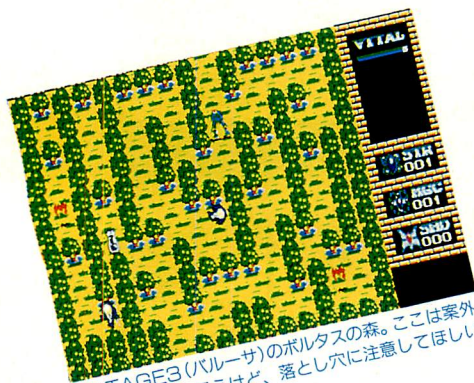
古代マラリルには、長い間語り継がれている光と闇の伝説があった。
世界は「現在」「過去」「未来」の時を成す三つの神器により、バランスを保っていた。古よりその三つの神器を有するものこそが世の覇者となると……。
そして4人の勇者はクレア姫を助けるためイザンデ王国で4人の力を集結し、イザンデ城へと乗り込んだ！

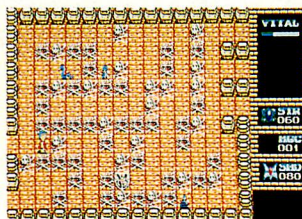
スペシャルではここがちがう！

スクウェアの最新作、『キングスナイト スペシャル』はファミコン版やMSX版をよりパワーアップさせたアクションRPG。

しかし、『キングスナイト』なんて知らない、という読者もいると思うので簡単にゲームストーリーを紹介すると、竜王が支配するイザンデ王国に捕らわれたクレア姫を救い出すことが目的のゲームなんだ。そのためには、4人の勇者（レイジャック、カリバー、バルーサ、トビー）を成長させ、イザンデ王国に4人で乗り込み、4人で力を合わせて竜王を倒さねばならないのだ。

さて、今までの『キングスナイト』との大きな違いは、なんといってもファミコン版やMSX版にはなかったダンジョンが加わったこと。アクションRPGとしてさらにおもしろくなったんじゃないかな。そしてこのダンジョン内で数々の謎を解き明かし、隠れた魔幻石を手に入れなければクレア姫を助け出すことはできなくなったんだ。しかも『キングスナイト』では1人でも最後のステージをクリアすればクレア姫を助け出せたんだけど、ちゃんと4人が集結しないとイザンデ国には行けなくなった。元のゲームよりも、クリアするのにかなり苦労しそうだネ。

ほかには、ダンジョンに入るときに、小さいけれども雰囲気を盛り上げてくれる美しいグラフィックが表示され、そのダンジョンのストーリーが語られるのも魅力的だし、FM音源対応のBGMが十数曲付けられているのもうれしいよね。

○STAGE3(バルーサ)のボルタスの森。ここは案外簡単に通れると思うけど、落とし穴に注意してほしい

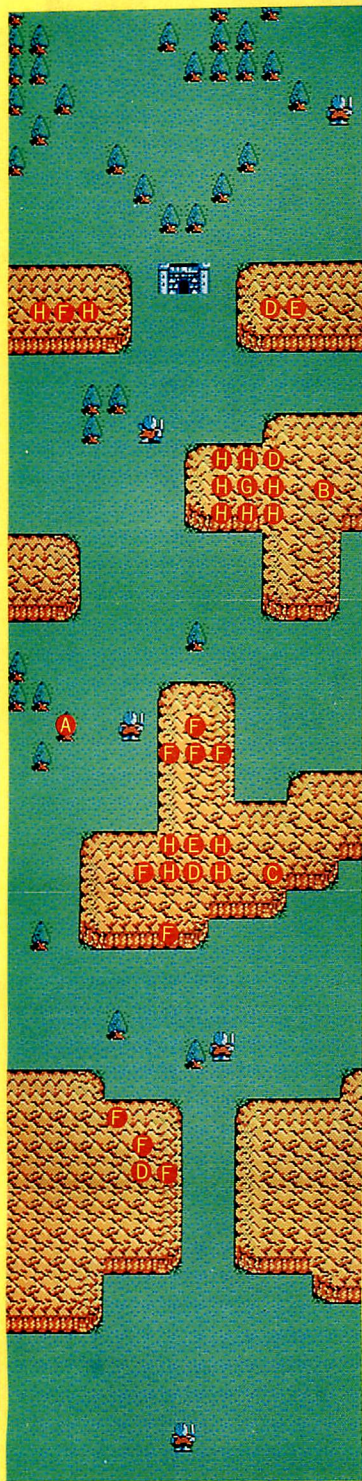
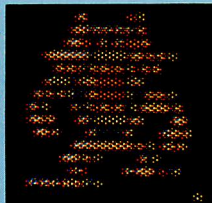
○おや、前に見えるのは、リーン城ではありませんか。アイテムを揃えていざダンジョンへ

○わーん／ 骨がいっぱいあって邪魔だよ～。ちなみにここはSTAGE4(トビー)の"ジブジの幽霊船"だよ

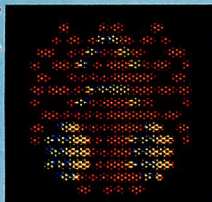
○いざ4人そろって、最終ステージへ。なんといってもこのステージはもっともムズイんだい（あたりまえか）

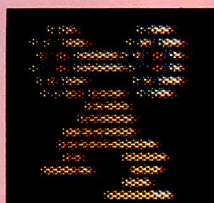
STAGE 1

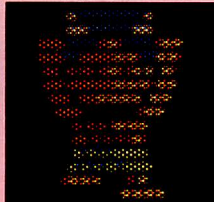
このSTAGEは、山がぼこぼこあるにもかかわらず、水などのジャンプできない障害物は少ないので案外楽に進めるんじゃないカナ？　それとこのSTAGEにはアイテムがたくさん隠されているので見落とすことのないようにネ！

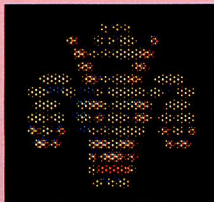
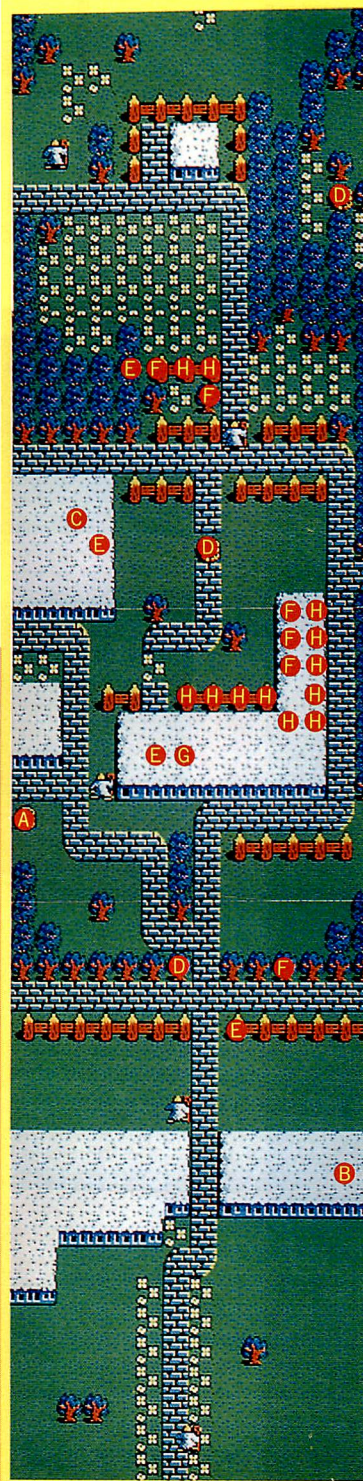
STAGE 2

STAGE2は廃虚。マップを見てもらえばわかると思うけど、障害物がとっても多い。うっかりクイなどに挟まれて死んでしまわないよう注意すること。それからここはダンジョンの入口が隠れているので、見逃がすと後で後悔するぞ

オオカミ男

山の輪郭に沿ってしつこく攻撃してくる

ゲム

山などを壊すと出現する。隠れている敵のひとつ

目玉

道の上を歩きながら攻撃してくる律気なヤツ

ゴブリン

画面を左右に移動しながら攻撃をしかけてくる

ドラゴン

これも障害物を壊すと出現する隠れている敵なのだ

地上アイテム

Ⓐ STRの宝石

STR（攻撃力）値のアップに必要

Ⓑ MAGの宝石

MAG（魔力）値のアップに必要

Ⓒ SHDの宝石

SHD（防衛力）値のアップに必要

Ⓓ ブーツ

地上での動きがすばやくなるんだ

Ⓔ スプリング

これを取るとジャンプができるんだ

Ⓕ VITアップ

VITALが少ないときに取ると効果的

Ⓖ VIT8アップ

取った分だけVITALがすごく増える

Ⓗ VITダウン

取るとVITALが減ってしまうぞ！

Ⓘ VIT8ダウン

取るとVITALがすごく減ってしまう！

STAGE 3

一見チーズみたいな石灰岩の山々が連なるSTAGE3。これも後半部を除いて木などの障害物が比較的少ないので、その点は楽なんだけど、STAGE1同様に山が出っ張っているので、挟まれないように注意しよう。

ゾンビ

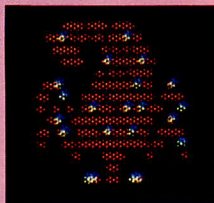
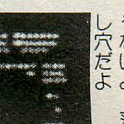
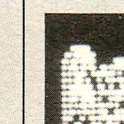
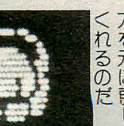
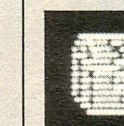
見てのとおり、ゾンビなのである

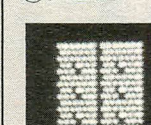
さそり

山などを壊すと出現し、直進してくる

STAGE 4

なんて長いSTAGEなんだ。他のSTAGEより2画面分くらい長いんだもん。それにスプリングを取っても、ジャンプできる障害物は少ないし…。でも“ジブジの船”をクリアしたあとにはこれが必要になるんだけどね。

イスバラニア

画面を左右に移動しながら攻撃してくる

ヘビ

障害物を壊すと、ニョロリと出現するんだ

モンスターリスト

さて、新たにプラスされたダンジョンには、落とし穴はあるし、モンスターもいたりする。ところが、このモンスターたち、アイテムを持っていたりして……。

STAGE 1

モンスター	画像	説明
ゴースト		なにもアイテムを持っていないケチで弱い敵
デスヒート		こいつはSTRアイテムを持っているよ
ウリネス		これもSTRアイテムを持っていたりする
ノソノソ		変な名称だけど、MAGアイテムを持ってる
サムアーム		ありがたいSHDアイテムを持っているのだ

STAGE 2

モンスター	画像	説明
レッドマグマス		アイテムを持ってない。ケチ!!
クピカ		STRアイテムを持っているよ!
コンジー		これもSTRアイテムを持っているんだ
クローク		MAGアイテムを持っていたりする
コメラ		不気味なモンスターだけどSHDを持ってる

STAGE 3

モンスター	画像	説明
ブルーマグマス		STAGE1のゴースト同様、アイテムなし
バット		小さなキャラだけどSTRアイテムを持つ
ピンクスライム		ブヨブヨスライムでMAGアイテムを持つ
ブルースライム		スライムのブルー版。STRアイテムを持つ
ゴーレム		強そうな敵で、SHDアイテムを持っている

STAGE 4

モンスター	画像	説明
スネークロウ		なんでアイテムを持っていないんだよ～
ピラニア		まずそうなピラニア。STRアイテムを持つ
アイドーン		一つ目のモンスター。MAGアイテムを持つ
メドゥーサ		これもSTRアイテムを持っているんだぞ
レイダー		なかなかキレイ? SHDアイテムを持つ

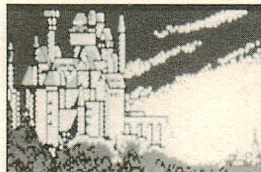
アイテムリスト

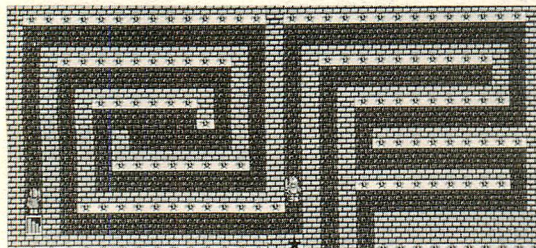
ダンジョンの中で取ることのできるアイテムには、VITALが減ってしまったり、何に使うのかわからないものもある。困ってしまったら、このリストを見るといい!

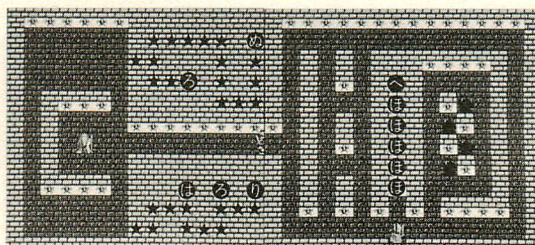
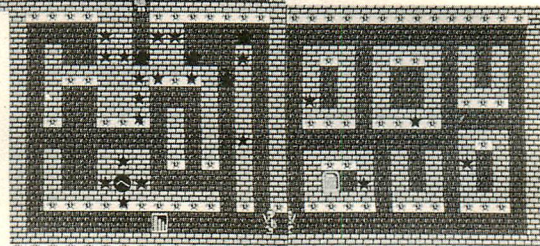
アイテム	画像	説明
(い)落とし穴		バリの凱旋門じゃないよ。落とし穴だよ
(ろ)STRアップ		攻撃力がアップするのでたくさん取りたい!
(は)MAGアップ		これを取るとMAGがアップするのだ
(に)SHDアップ		防御力がアップするので敵と戦う前に取ろう
(ほ)VITALアップ(青)		これを取るとVITALが増えるのだ
(へ)VITALアップ(青・大)		これはオイシイ VITALがいっぱい増える
(と)VITALダウン(赤)		これを取るとVITALは減ってしまう
(ち)VITALダウン(赤・大)		ぜったいに取ってはいけないアイテムの一つ
(り)解毒剤		毒におかされた体から毒を取り除いてくる
(ぬ)クエスチョンマーク		あることをすれば、赤と青の泉に変化する
(る)VITAL回復の泉(青)		少なくなった体力を元に戻してくれるのだ
(を)VITAL減少の泉(赤)		VITALダウンの薬同様、VITALが減る
(わ)宝箱		からっぽの宝箱もあるので気を付けてネ
(か)カギ		カギのかかった扉を開けるために必要なのだ
(よ)トビラ		カギがなければ、ぜったいに開きません!!

迷宮のマップ

ここのマップにつけた記号は前ページのアイテムリストに合わせてあるんだ。ダンジョンを攻略する手がかりにして、早く次のPointに進もうぜ！

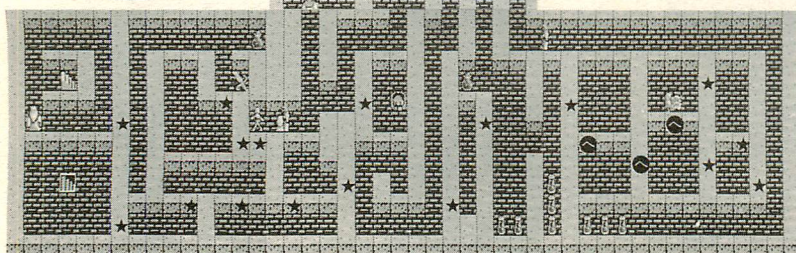
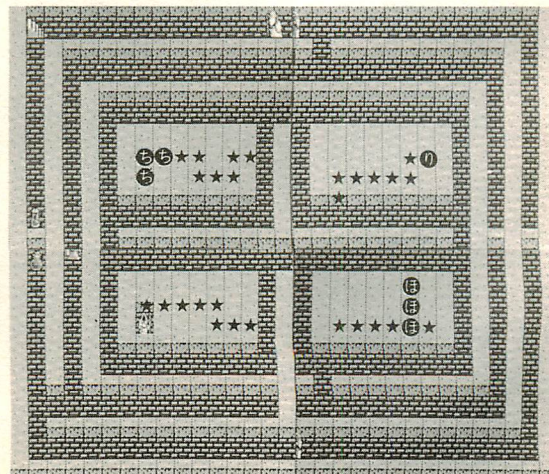
STAGE 1 Point1

●リーン城　この城、リーン城の奥深くには、イザンデによって石と化した国王がいるという……。レイジャックはこの国王の封印を解き、国王を元の姿に戻すことができるだろうか!?

リーン城 1階

リーン城 2階

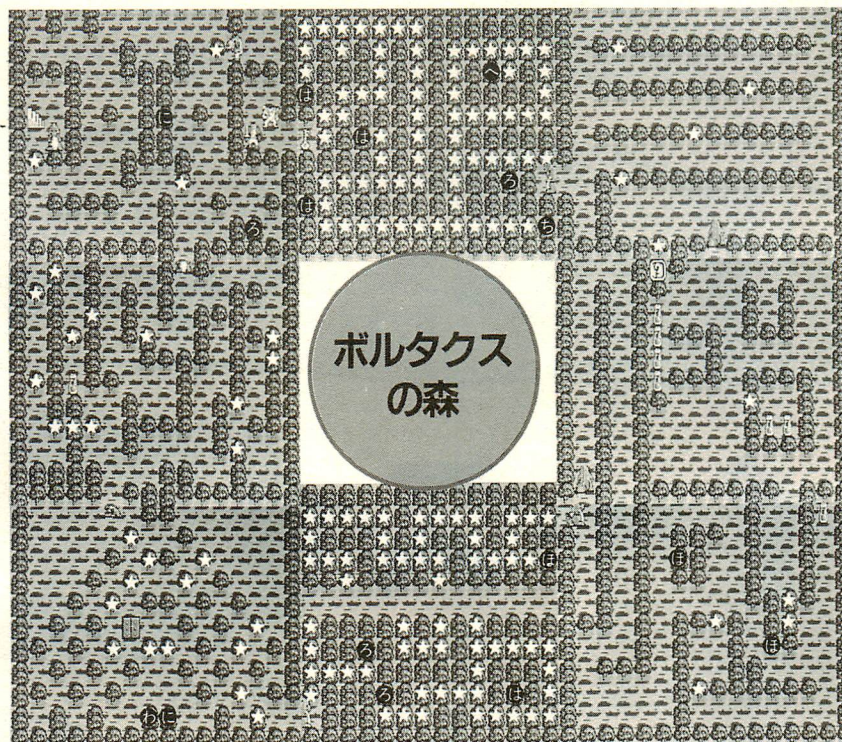
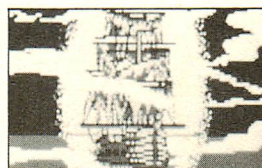
このリーン城は1階と2階のダンジョンで構成されていて、他のダンジョンよりも案外楽じゃないかナ？　なにしろ1階ではただ2階に続く階段を探し出せばいいし、モンスターが1匹も出て来ないのがありがたい。それに2階にもそれほど強いモンスターはいないから、壊すカベの位置(★印)さえ覚えてしまえばクリアできると思うんだ。ただ落とし穴があちこちにあるから、落ちないように注意しながらプレイしよう！

STAGE 2 Point1

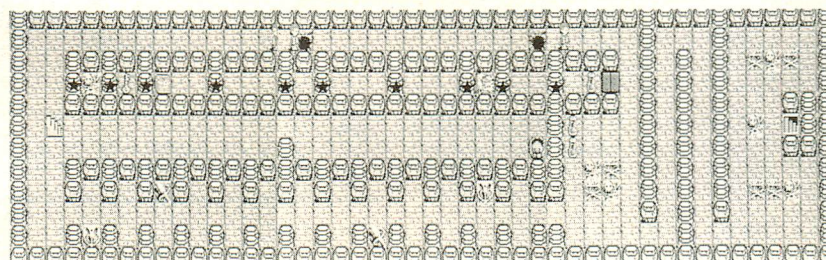
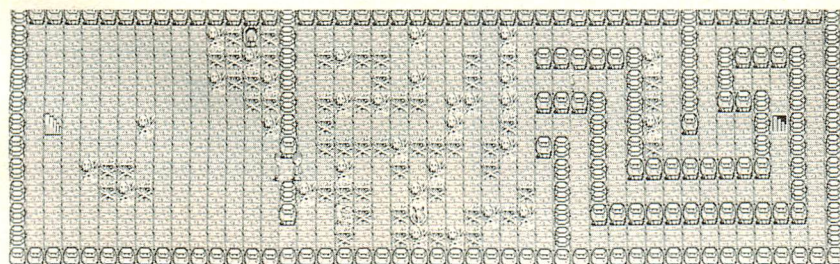
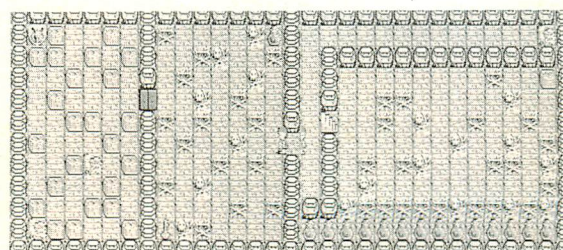
●シルナスの街　カリバーは魔幻石を知っているというマラバに教えを乞うために、流れ者の街シルナスの地下へと降りて行った。マラバとは何者か、そして、カリバーは魔幻石の秘密を知ることができるか!?

STAGE 2はシルナスの街。ここはSTAGE 1よりもダンジョンが複雑になっているのでちょっぴりムズイんだよね。なにしろ、階段を降りてくるとまわりはカベだけで「おや？　先に進めないじゃん」という読者もいるんじゃないかナ？　そんなときは四方のカベに向かって弾を撃てばどこかのカベが壊れるはずなので、どんどん進んで行こう。ちなみにアイテムを取り忘れると後悔するので、積極的に取っていくようにね！

シルナスの街 地下1階

シルナスの街 地下2階

●ボルタクスの森

イザンテとの5年戦争の舞台となったボルタクスの森。ここに君臨する魔導師ウルス。彼こそが魔幻石のことを知っているというのだが……。バルーサは彼に会うことができるだろうか？

ここのマップはすごく複雑。他のSTAGEと違って1階だけなんだけど（森が2階建てだったらおかしいからネ)、ほとんどの木を倒して進まなければならないのだ。いや、倒して進むのではなく土を掘っていくような感じなんだ。それから、このSTAGEにもカギがあるけど、扉の隣の木を壊せるので基本的にはカギはいらないはず……。あとは、最初の画面にあるSHDアイテムを取らないで進むとすぐに死んじゃうから注意しよう。

●ジブジの幽霊船　ジブジ族は海の民。しかし、竜王に滅ぼされ、ジブジの船は幽霊船と化してしまった。トビーは、この船のどこかに眠っているはずの魔幻石を取りに向かうが……。

海に漂流するジブジの幽霊船。はっきりいってムズイ！　だって、敵モンスターはいきなり強いし、近くにある宝箱を取ろうとして骨を壊すと、アレ？

ジブジの幽霊船第2層

ジブジの幽霊船第1層

VITALが減っていくぞ。これはタタリなのか？　というぐあいに毒に冒されたりするのだ。もしも骨を壊してしまうと、船内には解毒剤がないのですぐに死んでしまうハメにおちいるぞ。でも、このマップはそれほど複雑ではないので、アイテムの取り方にさえ気をつければクリアできるはずだよ！

ジブジの幽霊船第3層

イース・・その正体はフルスクロールのアクションRPGだった!!

■日本ファルコム

PC-8801SR シリーズ	5D	6800円

6月21日発売予定

『ロマンシア』のように、明るく、美しい風景! ノリが違うBGM! 日本ファルコムの新作『イース』は、明るいアクションRPGなのだ。フルスクロールする広い広い"イース"の世界……。もう待ちきれないね!

○街にはこの写真のような病院や、武器屋などがある。もちろん、お金がいるんだよ!

ストーリー

このゲームのストーリーは、主人公が、ある街に入ったところから始まる。

その街は、かつて、女神によって災いから救われた街――そして、その女神のことが書かれている本"イース"が残されているはずの街である。主人公は、その"イース"という本を求めて、長い長い旅をしてきたのだ。

しかし、主人公が街に入ると、街の人々は恐れ、おびえる生活をしていた。主人公は街の人々に話しかけ、その結果、この街にモンスターが襲来し、街の人々をおびやかしていることがわかった。

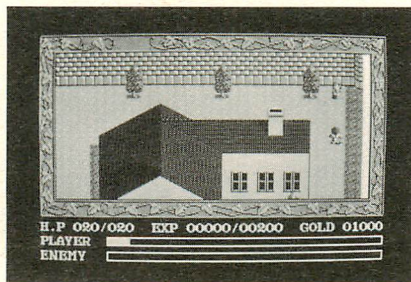
また、主人公が求めている"イース"という本は、たしかにこの街に存在し、その本には、勇敢なる女神のことが書かれているという……。こうして、主人公の冒険は始まった。

主人公が街に入ると

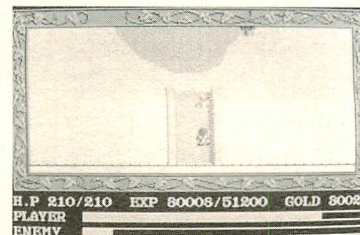
ゲームがスタートすると、主人公は問題の街の入り口にいるんだ。そのときの主人公は、EXP0、GOLD1000という状態から始まる。いきなり武器屋を探してうろうろするよりは、まずは街の人々と会話をしよう。会話をするにはどうしたらいいかというと、相手の体と重なるように移動すればOKだ。うまく相手をとらえると、マルチウインドウが開き、メッセージがズラズラと並ぶのだ。

一通り、みんなと話し終えたら家に入ろう。

平原

さて、このゲームは、背景がフルスクロールするアクションRPG。『ロマンシア』のような美しい背景がなめらかにスクロールしていくんだ。この平原には、橋や湖、洞窟など

○街のおねえさん。彼女と話そう!

○"イース"とは、主人公が捜し求めている本の名前。女神のことが書かれている

○街の中にはいろんな人物がいる。女の人や子どもたち…

○橋がかかっている場所もあるんだ。おっ、前方に敵発見

◎平原には湖があったりして、美しい風景が続く……

があり、変化に富んでいて飽きない。

また、ここには主人公と同じくらいの大きさのモンスターが動き回っていて、まずはこいつらと戦い、レベルを上げていこう！

城

ある程度レベルアップしたら、山道を登って城を探し出そう。山の頂上に、堂々たる風格の、石造りの城があるはずだ。

城の中は迷宮をななめから見て、立体的に表示され、『リターン・オブ・イシター』を思わせる感じの画面だ。もちろん、モンスターはかなり強いし、トラップもしかけられている。デカキャラが出現する部屋や宝箱もある。

◎急な山道の連続。だが、この山の頂上には敵の城が…

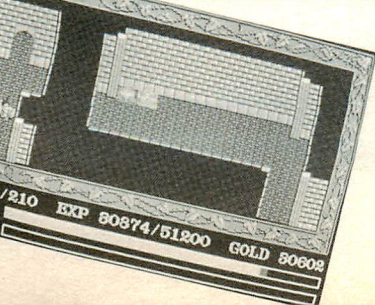
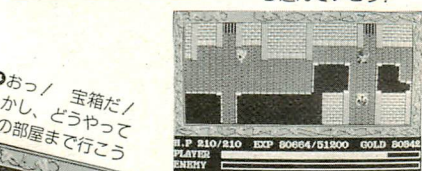
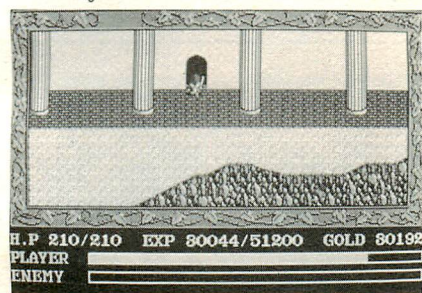
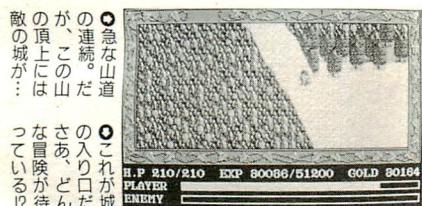
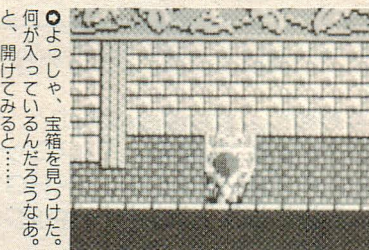
◎これが城の入り口だ。さあ、どんな冒険が待っている!?

◎城の中はダンジョンになっていて、立体的でキレイだが…

◎敵が背後から迫ってくる。注意しながら進んでいこう！

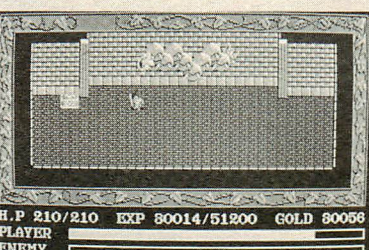
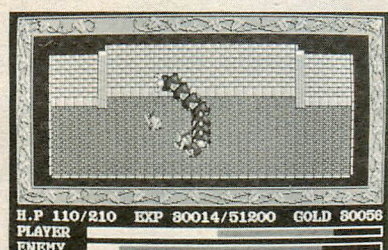
◎おっ！ 宝箱だ！ しかし、どうやって隣の部屋まで行こう

アイテムみっけ!!

城や廃坑など、ダンジョンの中を駆けまわっていると、宝箱を見つけることがある。もちろん、宝箱の中にはお店では売っていない、貴重なアイテムが入っていることが多いんだ。

◎よっしゃ、宝箱を見つけた。何が入っているんだろうなあ。と、開けてみると……

◎宝箱の中はRING－MAILだった。これを使って主人公をパワーアップしよう!!

デカキャラ登場

下の写真のような“ドラゴンの像”があるところで、何かをすると、主人公の数倍の大きさのデカキャラがわいてくるんだ。デカキャラを倒すにはテクが必要！

◎『ロマンシア』の最後の敵にソックリ！ しかし、ムカデといったほうがピッタリだなあ……

廃坑

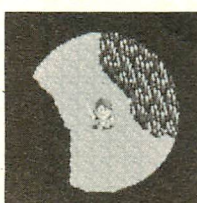
城を攻略し終えたら、次は、平原のすみにポッカリと口を開けている“廃坑”に入って見よう。この中のモンスターはすごく強いので、ある程度覚悟してから入ったほうがいい。

また、中に入ると、主人公の視界はさえぎられ、自分のまわりのごく一部が見えるだけである。しかも、アリの巣のように（想像つかない人、図鑑を見なさい）複雑に入り組んでいて、かなりマッピングがむずかしいのだ。そういった条件のもと、主人公は進んでいかなければならない（取材中、廃坑の中ではバンバン死んでしまっていたことからも、相当な苦労が必要だということがわかってもらえると思う）。

◎これは廃坑の入り口。この中にいる敵は、城の連中より強い

◎廃坑の中は暗いので、主人公は自分のまわりしか見ることができないんだ。だから、地形はわかりにくくって迷いやすいし、いつ敵が襲ってくるかわかんないし……。うーん、この廃坑での戦いは緊張するなあ……

が、ここをクリアすると、何冊かの“イース”を主人公は抱えているはず。そして、物語の第２部が、ようやく開幕するのである。

◎廃坑と廃坑の間は、写真のような通路でつながっている。なんか高くって、めまいがしそう……

そして新たな旅へ

さて、第２部はどうなるかというと、なんと、ある塔に入るらしい。これは、取材しただけで、実際の画面を見ることはできなかったのだか……。

主人公を待つ、数々のイベント、そして、少しずつ解けてゆく“イース”の謎！ また、約20曲用意された、すばらしいＢＧＭ。このゲームは、キャラクタの成長が目的なのではなく、謎解きが目的なのだ。誰もが楽しめるアクションＲＰＧ、それが『イース』だ。

サイキックウォー

■KGDソフト | PC-8801SRシリーズ | 5D | 7800円

6月下旬発売予定！

ＫＧＤ星域を解放したサイキック戦士と、美女アンドロイドが帰ってくる！『コズミックソルジャー』のファンだけでなく、RPG大好き人間なら誰でもO.K.の『サイキックウォー』。キミはもうプレイしたかな？

主人公の使命を聞いてみよう！

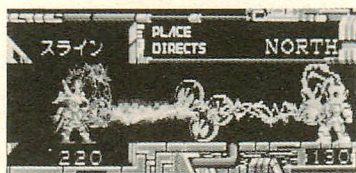
KGD星系の超能力者を救出し、帝国軍の支配からKGD星域を解放した勇気あるサイコソルジャーが、新たな任務につくことになった！　今回の任務は、帝国軍の前線基地を爆破し、帝国軍の魔の手からKGD星域を守ることなのだ。

グラフィックが大幅に改良され、主人公はりりしく、美女アンドロイドはより色っぽくなった『サイキックウォー』の詳細をここに報告するぞ！

超能力者を捜し仲間にしよう！

今度の冒険でも、主人公は仲間を探していかなければならない。しかも、種族によって、得意な超能力の分野が違うのだ。ある種族はエンパス（体力回復）の能力を持っているし、ある種族はテレポート（戦闘から抜け出す）を持っているetc.……。これら能力の違う仲間を集め、成長させつつ、作戦によっては別の能力を持つ仲間を使うといったような、頭脳プレイをすることが重要になる。

超能力のぶつかりあい！

今回の任務では、敵も味方も銃などの武器を使わない。超能力と超能力のぶつかりあいとなる。つまり、敵とこちらのパーティのどちらの超能力が強いかで勝敗を決するのだ。この超能力の強さの違いは、画面にアニメーション表示され、力の弱いほうにスパークが近づき、スパークと体がぶつかると体力が減っていく。体力が0になると死んでしまう！

○激しいサイコパワーのぶつかり合い!! 敵を倒すことができるか

アイテムとショップは？

もちろん、アイテムもいくつかある。パーティが使うアイテムも用意されているし、前回と同じく、アンドロイドにセットするとその能力が使えるようになる、アンドロイドのパーツもある。ただし、どれも簡単に手に入るものではない。

また、お金というものがないので、とうぜんショップも存在しない。中立ステーションには、いくつかの情報センター、または医療センターが用意されている。大半は無料だが一部お礼を求めるセンターもあるのだ。

BGMもついたこのRPG、楽しみだね。

味方キャラ

パムス　ウッチャム　シュロス　ディクト

味方キャラとしてあげといたこの4種族、うまく誘わないと、敵となって、主人公たちを苦しめることもあるぞ！　どーでもいいことだけど、今回は美形キャラが多くてうれしい♡

中立ステーション

中立ステーションの中にあるこれらの施設は、ほかのRPGでいうところのShopにあたるものだ。上手に利用しよう！

●こっとうや

お礼をすると、帝国の秘密情報を教えてくれることも……。どんなお礼をすればいいのだろう？

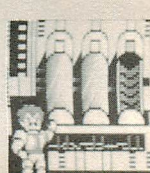
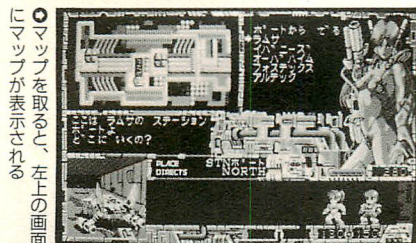
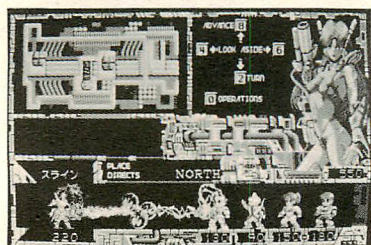
●リペアルーム

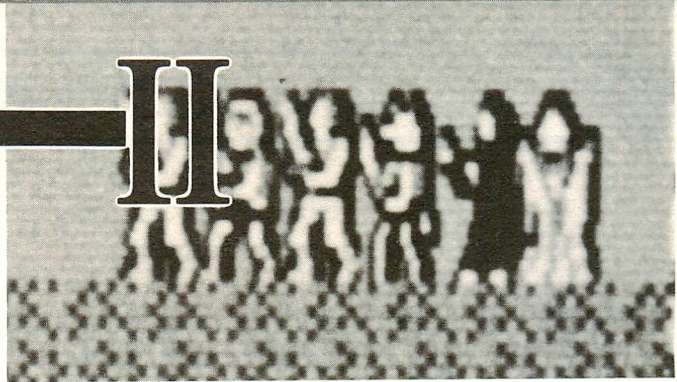
帝国軍の内部情報にくわしいエイリアンにとりいって、アンドロイドに関する情報を手に入れよう。

●Bioルーム

サイキックが傷ついたらここに連れてきて治療しよう。ただし、お礼をしないと治療できない。

●Bioキープ

ここでは、仲間を預ってもらえる。作戦に適した仲間を選びだし、出かけることにしよう。

○アイテムを何も取っていない。左下の3D表示は大きくなった

○マップを取ると、左上の画面にマップが表示される

○パーティ4人の力を総合して、敵のサイキックに対抗する！

ファンタジーII フェロンラの章

■スタークラフト

PC-9801シリーズ	3.5・5DD、5HD	9800円
PC-8801シリーズ	5D	
X1シリーズ	5D	
FM-7シリーズ	3.5・5D	

MYSTICのおばあさんに、いつまでたっても、何度行っても、「なんじらのパーティは0点じゃ」と言われて悲しい思いをしているんじゃない？ そんな人たちのために、『ファンタジーII』を徹底的に解剖するぞ！

なんじのパーティのスコアは100点じゃ!?

おかしいとは思ったんだ。レベルはかなりあげて強くなったし、ダンジョンでのいくつかのイベントだって経験したのに、MYSTICに入っても、「なんじらのパーティは0点じゃ」と言われるんだもの。

ところが、あるとき、平原を歩いていると、突然ビープ音が鳴りだして、プルートのビーストに遭遇した、というメッセージが表示されたんだ。しかし、とりあえず戦ってみるしかない、と思って、戦いを始めた。おおげさに出現したわりには弱くて、倒したときには、これならGREEN DRAGONのほうがよっぽど強いんじゃないか、と思っていると、パーティの一人がアミュレットを見つけた、と表示された。そこで、さっそく近くの街に持ち帰り、そのアミュレットを使ったあと、アミュレットがなくなっていないかどうかをチ

ぼくのパーティは0点だった……

ェックするために、パーティを調べてみたんだ。すると、“.”だったはずのところに、数字の1というのが表示されているではないか！ どうやら、アミュレットというのは大事なものらしい……。ひょっとしたら、このアミュレットの数が得点の基準になっているのかも……と思いつき、さっそくMYSTICに入ってみると、おお、パーティの得点が10点になったぞ！ すると、満点をとるためには、アミュレットを10個集めればいいんだ、と思ったぼくは、さっそく平原を歩きまわることにした（あとで気づいたのだが、この考えには、間違いが2つあった。まず、アミュレットの数というか、プルートのビーストというのは8頭しかいない。そして、アミュレットの数で得点が決まるのではなく、アミュレットを使い、呪文を覚えた数によって、得点が決まるのであった）。

アミュレットを使う！

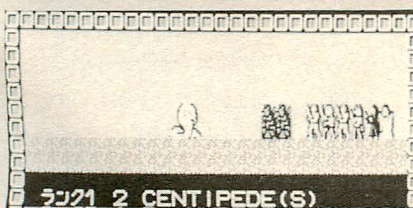
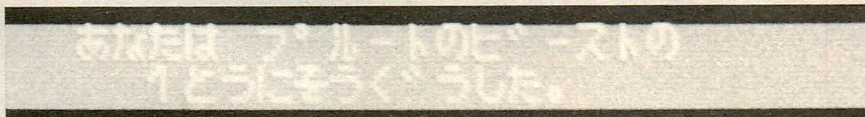
町に戻ってアミュレットを使ってみよう。パーティ全員がビーストの呪文を覚えるんだ。覚えた呪文の数だけ、得点が上がるぞ！

○パーティのメンバーをしらべてみると……、ホラ、このパーティのメンバーは3つの呪文を覚えている！

○3つの呪文を覚えて30点、ということは、8つの呪文全部で80点！ おや、20点足らないぞ??

アミュレットみっけ！

突然、プルートのビーストと遭遇！ プルートのビーストはアミュレットを持っていた!!

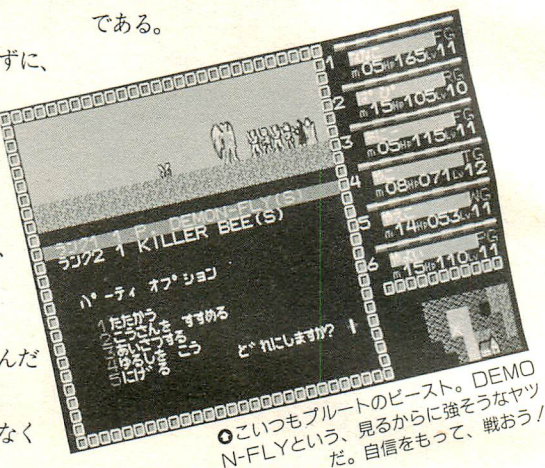
あなたは プルートのビーストの
ぐうぜんにそうぐうしました。

○プルートのビーストの1匹、UNDEAD SNAKEを倒せるか？ いざ、勝負！ しかし、ランク2の位置にいられると、ちょっとこっちが不利なんだが……

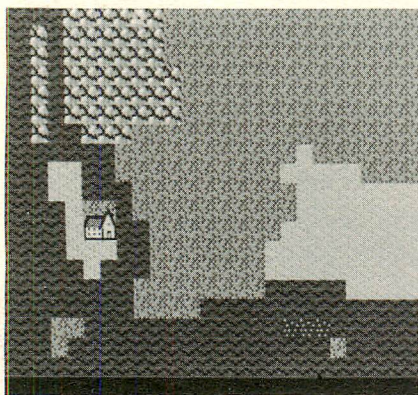
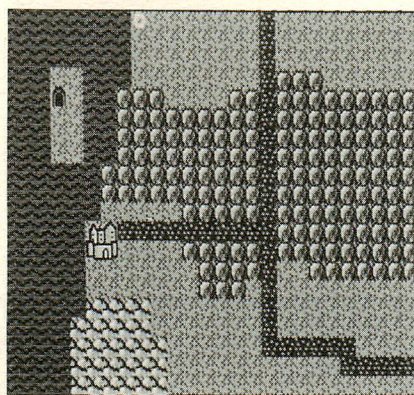
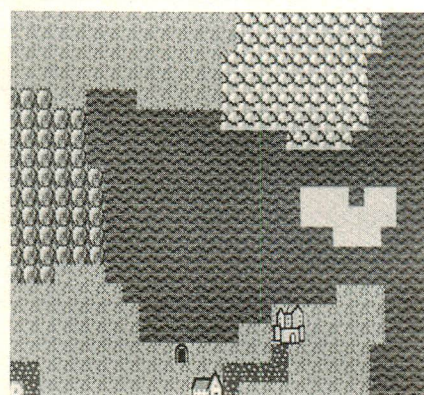
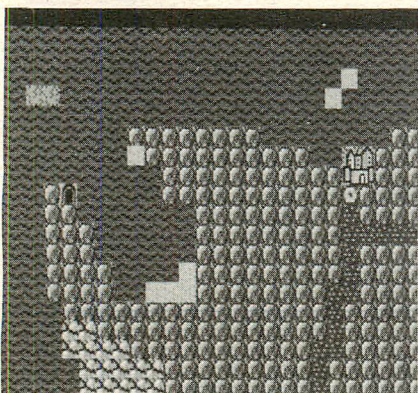
○敵を倒し、ぱぴがアミュレットを捜し出したぞ！

アミュレットはここにある!

こうして、ぼくのパーティは、アミュレットを求める旅にでた。あちこち動きまわったつもりだが、なかなか手に入らない。うーむ、これまた不思議……。そういえば、このゲームでは海を泳いで渡ることができるんだよな? よしよし、海にとびこんで、影になっているところを全部なくしちゃお。そうすると、島が見えてきたので、その島に上陸、また海を泳いで……と繰り返していると、やっぱりいました、プルートのビースト! ときどき海におぼれて体力が減っていたんだけど(余談だけど、このゲームは泳ぐ能力まで数値化している。その数値が低いヤツほどおぼれる可能性が高いというワケだ)、魔法で体力を回復しながら戦い、やっとの思いで敵を倒したんだ。もちろん、2個めのアミュレットを見つけた。

ところで、プルートのビーストを倒さずに、降参を申し入れるとどうなるか知っているかい? ほかのモンスターなら、持っているお金や宝物は全部置いて行くんだけど、プルートのビーストは、アミュレットを残して行ってはくれない。つまり、プルートのビーストに遭遇したら、情けはかけずに倒すこと。そうしないと、せっかく遭遇しても、ダメージを受けたぶんだけソンすることになる。

こうして、フェロンラ島の地上をくまなく探索し、4個のアミュレットを見つけだしたパーティ一行は、ちょくちょく出入りはしていたものの、完全に探索が終わってはいなかったダンジョンに入り、壁の一つ一つをたたいてまわるような、綿密な探索を開始したのである。

⊙こいつもプルートのビースト。DEMON-FLYという、見るからに強そうなヤツだ。自信をもって、戦おう!

アミュレット 1 ザクリンガムの町の南スマグラーの宿屋

アミュレット 2 ザクリンガムの街。このどこかに……

アミュレット 3 ビパコットの町。1番最初の町だよね

アミュレット 4 フェロンの町。6番目の町なんだよ!

アミュレットがもらえるプルートのビーストは、上の写真のどこかに出現する。もっと限定できるんだけど(たとえば××の宿屋の近くとかね)、それはキミたち自身で捜してほしいナ。また、プルートのビーストは必ず倒すこと。降参してもアミュレットは残してくれないのだ。

ダンジョンに入ってみよう

さて、まず入ったのは"コボルドの村"。モンスターは地上と同じヤツが多いし、それなりにお金や宝がたくさんあるんだもの。そして、ネジが1本とんでいるヤツが、なにかを叫んだり、ある部屋では、言うことに従って、持っているお金を全部床においたのに、毒ガスでパーティを全滅させようとする部屋もあったし……(しかし、毒ガスくらいで死ぬようだと、キミのパーティはまだまだ未熟ものだ)。まあ、とりあえずはここを出ることにしよう。

次に入ったのは、"ゼノッグの研究室"。ここも敵がそんなには強くない。でも、ここはもう少しして、何度も通ることになるので、適当に切り上げて、次に行こう!

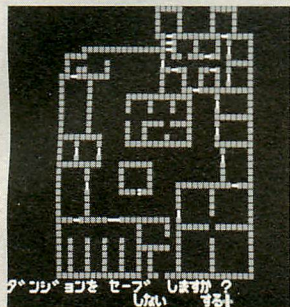
つぎは、"とらわれの王女の城"に入ることにしよう。ここのダンジョンの目的は明確で、城の奥にとらわれている、王女を救いだすことだ。最後のダンジョンよりはトラップが少ないし、く、壁の通り抜けの訓練にもなるし、それに、そろそろここらでロマンスでもほしいじゃないの! 情報が多いダンジョンなので、ここのダンジョンに入るときには、ぜひ、メモのご用意を……。

さて、フェロンラ島の最後のダンジョン、"賢者フィルモンの家"はトラップがいっぱいだ。通り抜けのできる壁はあるし、奇妙な水路もある。モンスターはなかなか手強いし、ここを制覇するのはかなりむずかしいのだ。

この4つのダンジョンを制覇したにもかかわらず、どういうわけだかアミュレットの数は増えなかった。うーむ、仕方がない、ちょっくら裏の世界にでもいってくるか! そして、残り4つのアミュレットを捜し出すんだ。

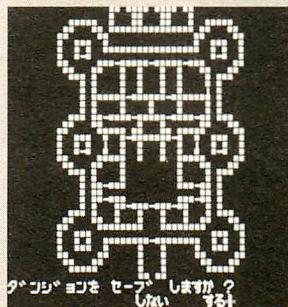
4つのダンジョンマップ

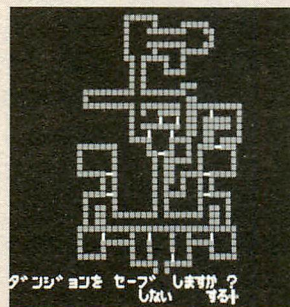
冒険の中心、フェロンラ島にあるダンジョンの内部を特別公開！　とはいっても、一部わざと表示していない場所もあるから気をつけること！

コボルドの村

ここにでてくるモンスターはコボルドやオークなど、弱～いやつらが多い。まず最初に訪れるダンジョンだろう。しかし、お金はたくさん手に入るし、ここを探索しないと、裏世界へ飛ぶための暗証番号がわからない。それから、ORACLEの部屋には無理に入る必要はない。1度入ってみて、メッセージを読んだらリセットする、という多少ひれつな手段を使用したほうがいいかも……。あと、鍵がかかっている扉があるので、シーフが成長していないと苦しい。

王女のとらわれている城

ここに入ると、いきなりヘンなヤツがでてくる。が、まあいいか、そんなことは……。とりあえず、ここには王女がいる。しかし、王女のふりをしているモンスターがいるので要注意。ここは、隠れた通路を捜し出す訓練をするのに最適なダンジョン。しかし、中にいる敵はケッコウ強いのだ。経験値を稼ぐために出たり入ったりするといいだろう。また、オークなどの死体がはりつけてある、趣味の悪い地点もあるが、あまり気にしないほうがいい。

ゼノッグの研究室

ここは、裏の世界へ飛ぶための機械が置いてある。また、非常に美しい左右対照のマップができあがるので、たぶん、くまなくまわることができると思う。しかし、モンスターはかなり弱いので、裏の世界へ行くかどうかは別にきて、ここのダンジョンを探索すると、レベルアップしやすいかもしれない。“コボルドの村”の次にここを攻めるといいだろう。また、毒ガスが仕掛けられた部屋もあるから、注意して行動すること。ここはマッピングしなくても大丈夫だ。

賢者フィルモンの家

コったトラップがあちこちに仕掛けてあり、ここを制覇するにはかなりの苦労が必要だ。水が流れている通路があるが、この水を止めるには、レバーを2つ、見つけなきゃいけない。奥（上のほう）のレバーを下げてから、手前のほうのレバーを下げないと、ここの水は止まらないようになっている。しかし、ここで得る情報はなかなか貴重だから、ぜひとも攻略したい。ここで待っているモンスターはBABY DRAGONやGREEN DRAGONで、少し、強い相手だ。

オーブを求めて裏世界にGO!

裏の世界のレベル1こと“NETHER WORLD”にくるには、例の“ゼノッグの研究室”に行って、機械を正しく作動させることが必要となる。が、ダンジョンをじっくりとまわっておけば、すぐにでも来ることができるはずだ。

では、まずは地上の探索を始めよう。ひたすら歩きまわっていると突然パーティ全員がダメージを受けた。なにごとかと思うと、どうやら溶岩が流れている地帯に入ってしまったようだ。玉砕覚悟で、NETHER WORLDを歩き、NETHER WORLD全体の様子を知ることができた。町は2つ、ダンジョンも2つあり、ダンジョンの前には溶岩の帯が流れている、とまあ、こういう寸法だ。

町は2つとはいっても、転送されたときにいきなり目のまえにある町は、あんまり役に立つとはいえない。どうしてかというと、その町に入ると、もうNETHER WORLDにいられなくなるのだ。だって、出ようとするとザクリンガムに強制送還されるんだもの。

NETHER WORLD

ⓐ―ブラックムーアの街
ⓑ―デスポートの街
ⓒ―MPの住む洞窟
ⓓ―ハッチャリ

裏の世界のレベル1、“NETHER WORLD”のマップだ。ダンジョンにたどりつくまえに、溶岩が流れていることに注意！　ⓐの町から出るとザクリンガムへと戻されてしまうので、あまり入らないほうがいいだろう。そして、ここの海は、アストラルプレーンに続いている。

オーブはダンジョンにあった!!

　さて、そんなわけで、NETHER WORLDで、攻めこんだダンジョンは、“IMPの住居である洞窟(どうくつ)”。

　ここは、まずは普通の洞窟、やがて壁の色がオレンジの洞窟だとか、緑の洞窟だとか、紫の洞窟だとかがある。強敵ばかりで、ざっとひとまわりしただけでも、得る経験値が20万を越えるんだから大したものだ。ここは、通り抜けの壁と、テレポートするプールで移動していく。

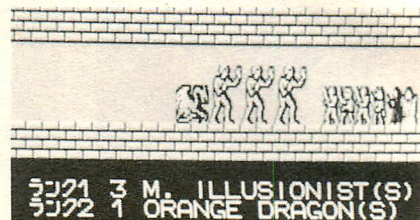
　テレポートするプールは、ランダムに緑、オレンジ、紫の洞窟にとばしてくれるのだが、ここのプールからは行けないと分かっているのが、黄、赤、青の3つの洞窟。ほかの色の洞窟もあるかもしれないね。特に、赤と青の洞窟に入るには、パーティの連中が、ある特定の条件をそれぞれ満たさないと入れないようだ。

　ここでは、IMPのことを教えてくれる人々がたくさんいる。そして、何よりもオーブが手に入るのだ。オーブがどこで手にはいるかは内緒にしちゃお！　だって、そこまで教えられたら、ゲームがつまんなくなっちゃうでしょ？

　さて、オーブも手にいれたし、帰るとするか、てなわけで、町に帰り、MYSTICに入ると、パーティの得点が60点にはねあがっていた。オーブをとると、一挙に20点もあがることがわかった。つまり、アミュレット8個、すなわち8つの呪文を覚えると、これが80点、そして、のこりの20点はオーブを獲得することだったんだ。

　よし、では、パーティの得点を100点満点にするために、アミュレットの残り4個を手に入れるための探索を開始した。この、オーブがあったダンジョンではプルートのビーストとは遭遇できなかったので、もう一度、NETHER WORLDを探索しなおすことにした。そうしていくうちに、入ることのできる海と、入れない海があることがわかった。入ることのできる海を泳いで進んで行ったのだが……。

ランク1 4 IMPLING(S)
ランク2 4 IMPLING(S)
ランク3 3 IMP(S)

○“IMPの村”だけあって、IMPやIMPLINGがゾロゾロでてくるのだ。こいつらはしつこいぞ／

○ダンジョンの中で、最も イヤなモンスターの組み合わせが、上の写真。魔法を使って、うまく戦おう／

○黄色い洞窟の奥に、オーブを見つけた／　う〜む、感動してしまうなあ…

○本当に持っているかどうかを確認／　よ〜し、ちゃんと持っている。早く抜け出そう！

アストラルプレーンについた!が……

　やがて、次元の渦巻（ウルティマにも出てきた……と思う）にぶつかり、パーティのメンバーは、アストラルプレーンに飛ばされてしまう。

　アストラルプレーン！　ここならなにかあるに違いない、と探索を開始したのだが、なんにもない！　もちろん町なんてないし、宿屋だってないし、どういうわけだか、ダンジョンまでない！　しかも、出てくる敵が強いかというと、そうでもない。6番目の町のまわりにいるモンスターのほうがよっぽど強いぜ！

　ひょっとしたら、こういうところにこそ、プルートのビーストがいるのではないかと思い、島のまわりを2周してみたのだが、大した敵は、でてこなかった。

　というわけで、パーティはスゴスゴとNETHER WORLDへと戻っていった。

パーティは じげんをむすぶ
ふしぎな うずまきの なかを すすんだ。

　アストラルプレーンにたどりついてみても、何もないし、何も起こらない。出てくる敵も、あまり強くないヤツラばかりだし……。オカシイ！　と思ったキミはなかなかスルドい！　実は、ここにくる前に、ある呪文が必要なのだ。その呪文を手に入れないうちにここに来てもムダだ。

○今、呪文を4つ覚えているから、40点。ということは、オーブを手に入れると、一挙に20点がつくということだね！

IMPとの攻防!

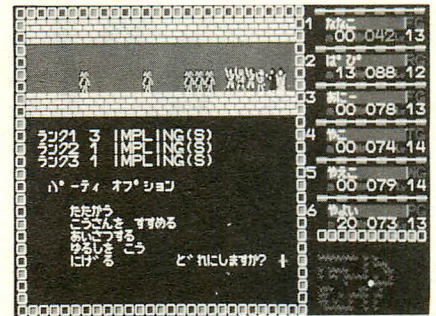
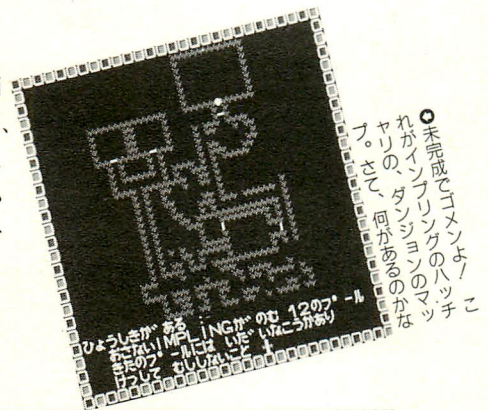
しかし、ぼくってなんてマヌケなんだろう と、たびたび思うんだけど、今回もそう。しみじみと自分のまぬけさを思い知らされてしまった。

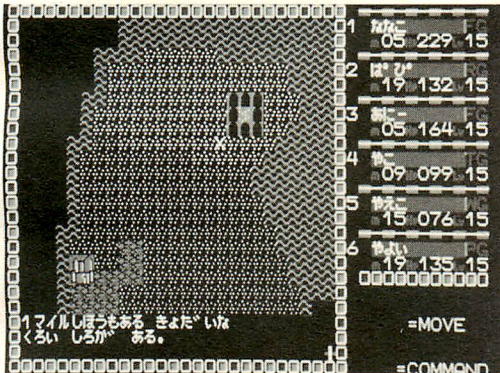
パーティが、ぶじ海岸にたどりついたときのこと。上をみると、まだまわっていないダンジョンがあるではないか! くう〜、なんてこと。

というわけで、この洞窟に入ってみると、NETHER WORLDの、もうひとつのダンジョンとあまりかわりばえしないが、いいことがたくさんあった。

まずひとつは、裏の世界のレベル2にいく暗証番号がわかったこと。そして、もうひとつは不思議な呪文(聖なる呪文)というのを手にいれたんだ。もちろん、貴重な情報も。そして、多くの経験値をもらえたおかげで、パーティのメンバー全員がLevel14になることができたのだ。

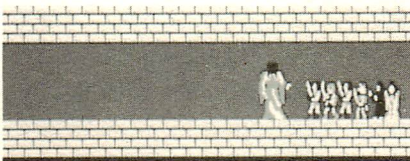
さて、こうなると、裏世界のレベル2へ行くか、もういちどアストラルプレーンにいくか、迷ったんだけど、アストラルプレーンにもういちどチャレンジすることにした。

ただ、1度町に戻って休みたかったので、わざわざ8番目の町に戻り、体力と魔力を回復させて、アストラルプレーンへ! そして、その成果は……。アミュレットを2個、手に入れることができたんだ! さあ、これで心おきなく、裏世界のレベル2に行くことができるゾ!

○というわけで、インプリングのハッチャリとかいうところへでかけてみたのだ

○未完成でゴメンよ! これがインプリングのハッチャリの、ダンジョンのマップ。さて、何があるのかな

そしてもう一つの裏世界へ!

○あの機械を使って、裏世界のレベル2へとやってきた。さあ、どんな敵が待っているのだろう。胸がドキドキする。

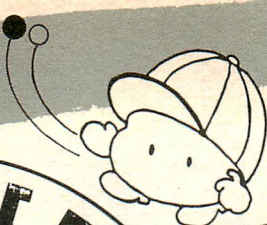
○残っているダンジョンは8個以上ある。ここまできたら、もう後にはひけないぞ/ さあ、伝説のドラゴンを捜しに行こう/

○ここ、裏世界のレベル2で、アミュレットを2つ見つけないと、オーブをこわすことはできないらしい

○この敵は、このあたりに出てくるものとしては、なかなか強い。魔法はまだ残っているか?

○こいつが最後の敵、ブルートだ。う〜む、MAGIC POTがもっとたくさんあれば、こんなヤツ……

そして、いったんザクリンガムの町に戻り(7番目の町に入って休息したあと、町をでようとすればいい)、再び、"ゼノッグの研究室"へ、そして、例のものを動かして、もうひとつの裏の世界へとたどりついたのだ。

ここの敵も思ったほど強くはなかった。しかし、ダンジョンの入り口が8つもあって、しかも、ぜんぶまわらないと、100点にはなりそうもない、と思った瞬間、めまいがしそうになったのだが……。ここがふんばりどころと、覚悟をきめて、ダンジョンのひとつに入ることにした……。

というわけで、いま、8つのダンジョンに出たり入ったりを繰り返している。アミュレットだけはなんとか全部そろえて、ちゃんと100点満点にはなっている。なかなか厳しい戦いが続いていて、気持ちいいところなので、ゆっくりドラゴンを探しているところだ。

ちゅん君のこーひーぶれいく

ゲームデザイナーになるために……

by 中村光一

アイデアは豊かな人間性から生まれるのです!?

最近よくアンケートはがきなどで“ゲームデザイナーになりたいのですが、どうしたらいいのでしょうか?”という質問を見かけます。きっとテクポリの読者の中にもそういう人がたくさんいるのではないかと思われますが、誰でもそう簡単になれるわけではありません。

ゲームデザインという仕事を簡単に説明すると、ゲーム自体のストーリーや構成、シナリオなどを考え出すという仕事です。つまり、これこれこういう画面でこういうキャラクタがこういうふうに出てきて、こんな攻撃をして、こういうふうになると1面クリアとかっていうことを決めるわけです。昔といっても5、6年前はゲームプログラマーがほとんど全部を1人でやっていました。そのためゲームデザインから生まれたゲームよりもプログラムテクニックから生まれたゲームのほうが多かったような気がします。つまり、このマシンでこんなことができるとか、こんな高速処理ができるとかグラフィックが美しいなどのような本来のゲームの面白さではない部分で売られていたわけです。今でもパソコンの市場ではその傾向にあります。

さて、そのゲームデザイナーになるためにはいくつかの条件があります。まず1つめは絵がうまいことです。ゲームデザイナーと呼ばれるくらいで、やはり画面自体を構成したりするのにデザインの能力が必要なわけです。スコアなどの表示も単にあればよいというわけではなく、必要に応じ画面上のどこにどれくらいの大きさで、どういう字体で、何色でということを考えなければなりません。マイキャラや敵キャラなどもデザイナーに頼む際に、こういうイメージでと、ラフぐらい描けなければなりません。事実、堀井さんは大学時代に漫研に在籍し、漫画家志望だったし、遠藤さんは自分のゲームのキャラクタデザインは自分でやっています。スーパーマリオの宮本さんはそもそもデザイナーだと聞きます。

次に、文章能力が必要です。ゲームといってもアクションゲームばかりとは限りません。アドベンチャーやロールプレイングゲームにメッセージはつきものです。いかに簡潔に、ゲームの雰囲気をプレーヤーに伝えるか?　“かいしんのいちげき”このメッセージも1時間近くかかって思いついたのです。同様に音楽に対するセンスも必要です。

また、ある程度コンピュータのことが理解できなければなりません。コンピュータが何でもできるはずがありません。その機種に応じ、できること、できないことがありプログラマーの能力によっても左右されます。どんなにすごいアイデアを考えても、表現ができなければどうしようもないのです。ハードの制限を知り、その中でいかに表現するかが問題なのです。

そして最も大切なのが、やはり多くのゲームをやっていることです。ゲームを知らずして、ゲームが創(つく)れるわけありません。多くのゲームをやり、それらのゲームの良い所、悪い所を学ぶのです。ゲームの攻略法や隠れキャラの有り場所を覚えてもしょうがないのです。その方法や存在自体からなぜそれが良いのか悪いのかを考え、人間にどういう快感、不快感をどういうバランスで与え、楽しませているのかというゲーム心理学を学ぶのです。そして、ゲームとは何なのかを考えるのです。よくゲームデザイナーはどうやってプレイヤーをハメてやろうかという自己満足の世界に陥りやすいのですが、ゲームを買う人は決してそういうサディスティックな世界を求めているわけではないのです。

そして、常々いくつかのアイデアを持っていることです。ゲームデザインというのは創造という、何もないところから新しいものを考え出す仕事です。やはりアイデアが勝負です。しかし、一度プロになってしまえば、自分の持っているすべてのものを、今自分のかかっているものに注ぎ込むため、アイデアのストックはないのです。プロは決して出し惜しみはしません。そうなるといかにして何もない所から絞り出すかが勝負になってくるのです。それは突然として浮かび上がるものではないのです。やはり、その人の経験や知識などの豊かなる人間性から生まれるのです。ゲームばかりやってきた貧弱な頭からは決して良いアイデアは生まれてきません。ゲームデザイナーになるためには、よく勉強し、よく遊び、いろいろな経験をし、豊富な知識を吸収し、豊かなる人間性を築くことが最も大切です。

●5月号ちゅん君のドラゴンスケルトン当選者発表 応募者多数につき、残念賞5名追加しました。
石井英喜クン(秋田県)　宮沢智恵子サン(千葉県)　高橋政彦クン(東京都)　吉野実クン(静岡県)　山中圭介クン(高知県)　残念賞:池田久クン(北海道)　西山光二クン(栃木県)　林洋人クン(滋賀県)　都雄緑(大阪府)　渋瀬浩司クン(山口県)

テクノポリスグラフィティ

この1987年7月号で、テクノポリスは5周年を迎えました。これもひとえに、読者のみなさんの熱い声援のおかげです。テクノポリスは、10周年、20周年をめざしてガンバリます‼　これからも、ヨロシク‼

TECHNOPOLICE THE 5th ANNIVERSARY

●'82年8月号（創刊号）

ジャ〜ン、これがテクノポリスの創刊号。"マイコン入門雑誌"として誕生したんだ。すでに、アイキャッチに元先生デザインの"パコちゃん"が登場しているでしょ？

この号の特集は、"マイコンエイジの、『ランダムBOX』"で、パソコン中心の科学読み物雑誌だった。

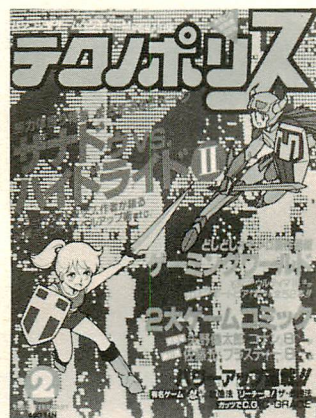
●'83年3月号

"ナイコンでもわかる、遊べる"をめざして編集された'83年3月号。雑誌のロゴ"テクノポリス"が、今と同じデザインに変わっているね。内容は、創刊号と比べると、ぐっとパソコンに密着したC.G.、ショートプログラム、そしてシンプル移植術と、プログラムに関することなら何でもこなし、パソコン入門者のためのプログラム雑誌だった。

●'84年5月号

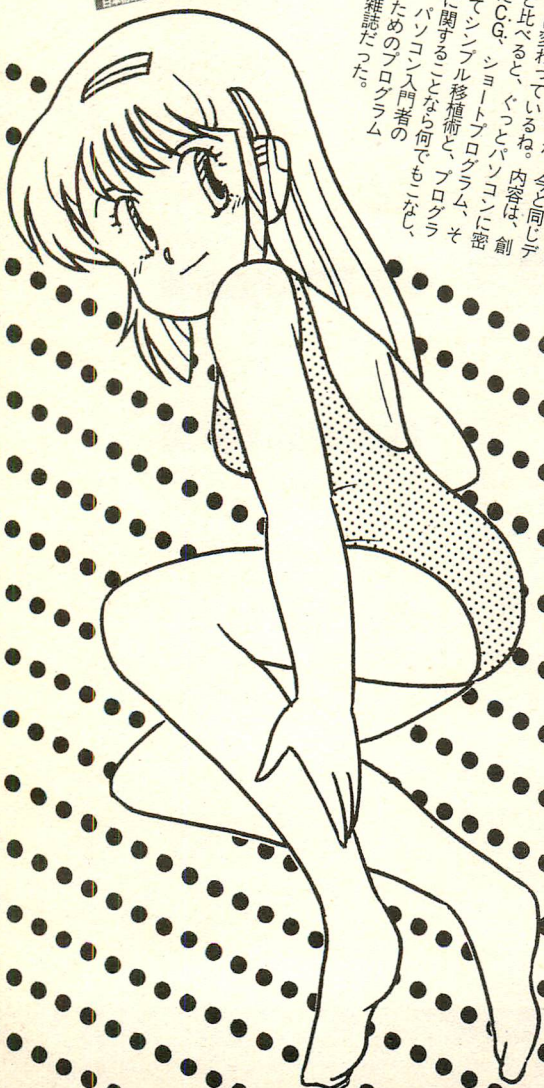
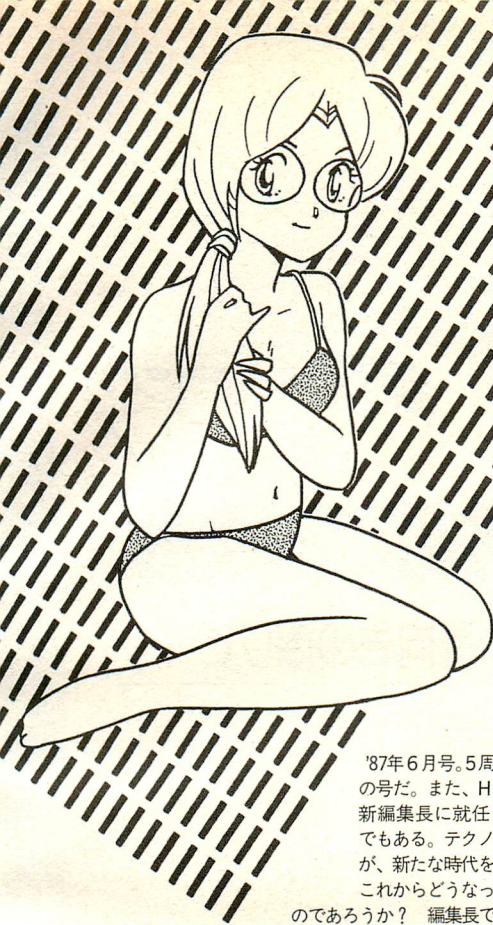
前年度の内容を継承し、かつ深めようとしていた時代。たとえば、この号の特集はユーティリティソフトものだったのだ。また、"森田和郎のZ−80マシン語講座"が連載開始！　もちろん、テクノポリ名物C.G.と、ショートプログラムも掲載され、プログラムを組みたい人、組んでいる人のための実用雑誌であった。

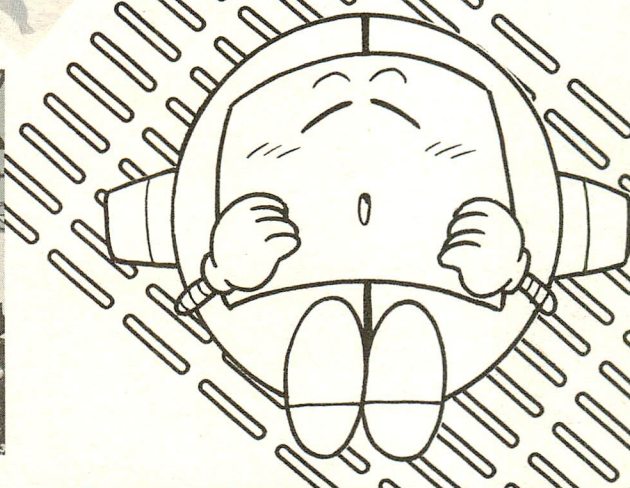
●'85年5月号

テクノポリスは、この85年から、少しずつ変わっていくことになる。プログラム中心の雑誌から、ゲーム情報中心の雑誌へと変身を遂げていくのだ。ちなみに、この号の"美少女ゲーム特集"以来、毎年1回、テクノポリスを買うのがはずかしい、という読者が現れるのだが……。すべてはLOLIが悪い‼

●'86年2月号

ゲーム情報誌としての確立をはかった'86年2月号。当時のbigゲーム『ザナドゥ』と『ハイドライドII』をメイン特集にして、編集部の総力を注いだ号である。また、テクノポリスの連載コミックに矢野健太郎先生も加わり、'87年のテクノポリスを予感させるような号であった、ともいえそうだ。

●'87年1月号

"夢大陸アドベンチャー完全攻略"に"ザナドゥシナリオII"と2本のゲームを総力特集したのが今年の1月号である。特に、『夢大陸アドベンチャー』のプレイヤーは、この号を買っただけでで、ちまたの攻略本以上の情報を得ることができたと思うのだが、いかがなものであろう？　新ハードの情報もあった。

●'87年6月号

'87年6月号。5周年直前の号だ。また、HIDEが新編集長に就任した号でもある。テクノポリスが、新たな時代を迎え、これからどうなっていくのであろうか？　編集長であるHIDEの編身方針は、「読者といっしょにおもしろいことしよう!!」。これからも、テクノポリスをよろしく!!

創刊5周年プレゼント　**特別プレゼント!**

テクノポリス特製ディスクホルダーを抽選で2000名の読者にプレゼント!!

応募のきまり

とまあ、いろんなことがあるわけなんだが、5年間もテクノポリスを見捨てずに盛り上げてくださった読者のみなさんに、ささやかだけど、感謝の気持ちをこめてプレゼント！　な、なんと全部で2000名の読者にテクポリ特製の"5インチディスクホルダー"をさしあげます。もし、応募した人が2000人以上いたら、抽選ということになるけど、カンニンしてよね。じゃ、応募のきまりをいうからね。

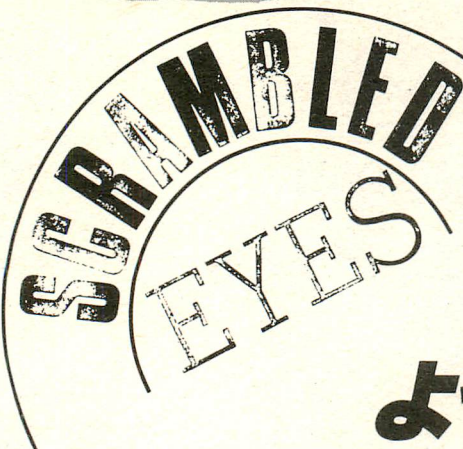
①ハガキを用意する（必ずハガキでお願いします。封書による応募は無効となります）。
②このページの右下にある応募券を切り取り、ハガキにはる。
③キミの住所、名前、年齢、職業などを記入する。特に、住所と名前は書き間違えないように確認すること。
④応募のあて先は、

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
5周年記念プレゼント係

まで。ふるって応募してください。

締め切りは、7月18日(必着)。発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。なお、発送は9月上旬になる予定です。楽しみにしてお待ちください。

※公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。
※写真と実際の景品とは外観等が異なる場合があります。ご了承ください。

テクノポリス5周年記念プレゼント応募券

よっちゃんの業界君物語

by よっちゃん

ひとつ夏向きの感じで……

留守番電話

戻ってくると留守番電話に「ヒロセだよーん、CMあっから明日3時に事務所にきてねー」とメッセージ。このヒロセというのは私が昔やってたバンドのマネージャーで、いいかげんな奴なのだが妙にウマが合う。私は渋〜いアーチストなので滅多にCMとか歌謡曲とかいった軽いノリの仕事はやらないのだが、こいつの頼みではしょうがない。

翌日、事務所に顔を出すと、もう某有名代理店のタローさん（実は私のファン）も来ていた。「★★★という新しい清涼飲料水のテレビスポットなんですけど、ひとつ夏向きの感じでどーのこーの……」と言いつつマイアミサウンドマシンのテープをかけている。モデルとロケ地は決まっているのだが、撮影はまだで、音に合わせて編集するので音を先にあげてほしい、とのこと。「インストでいいの?」と聞くと、「やっぱ女の子の声がほしいですねえ、うん」。これで、ちゃんとしたスタジオとボーカルの女の子をブッキングしないといけなくなる。ヒロセに「予算だいじょーぶなの?」と聞くと、「OK，OK」とVサイン。ふつうコンペになるくらいの予算枠のものを二人でツルんで強引に取ってきたらしい。あまりケンカしないようにしなくちゃ。2日後にシンセ録音用の安いスタジオ、4日後にボーカル録音用のちゃんとしたスタジオを押さえた。

家に帰ると、参考テープを聞きながらストップウォッチでテンポを計る。テレビスポットは15秒と30秒の2パターンなのだが、音が先なので細かいタイミングを考える必要はない。絵のきっかけになるようにいろいろ細かい仕掛けを盛り込んでおけばよいのだ。60秒録るとしてテンポ128だから32小節、4－8－4－8－8くらいに分けてうんぬん……、コード進行を決めたところでめんどうになってしまった。

シンセスタジオにて

家からもってきたのは構成を打ち込んだシーケンサーとサンプラー用の音源ディスク10数枚。シンセはスタジオ備え付けのものを使う。ここのオーナー兼エンジニアとは顔見知りなので、手順を説明したあとは一緒に遊んでいるようなものである。曲が短いので同期信号はSMPTE（もとは映像用のタイムレコード。曲の途中からでも同期できる）ではなく、FSK信号（同期信号をテープに録音できるような帯域に変換したもの）を使う。エレピの音で仮コードを入れておいて、打楽器類とベースの録音。ドラムマシン数種とサンプラーを組み合わせてリズムパターンを作っていたら、本格的になりすぎてしまった。チープなほうが関係者に受けやすいので、台所のスプーンをカチカチいわせたり、いいかげんな「ウーッ」というかけ声をサンプリングして、ところどころに入れる。コードはスチールドラムで、トランペットはCDからマイルスをかっぱらって、などなど思いつくままに録音していくとレコーダーのトラックがつまってきた。このくらいでいいかな、と思いつつ休息。デジタル機器の話をしているうちに「そーいえば、いいデジタルリバーブが入ったんですよねー」というので、いろいろエフェクトをかけて遊んでいると、いつのまにか来ていたヒロセが後ろでVサインを出している。そーか、面白いのか、じゃあ録っちゃおう。別トラックに残響をステレオ録音して、ますますトラックが減る。これでコーラス録れるかなあ。

某1時間3万円のスタジオにて

あとは、女性コーラスを録って関係者からOKが出ればよいのだ。金がかかってるんだぞ、ということを見せるため、今日は六本木の高いスタジオを使う。4時間でコーラスとミックスダウン（録った音をまとめてステレオテープに落とす）をしなくちゃ。

シンセスタジオから持ってきたテープをかけて、スタジオのエンジニアに各トラックの説明をしていると「オハヨウゴザイマース」と妙なイントネーションで国籍不明のネーチャンがニコニコ笑いながら入ってきた。となりのブース（生音を録るための部屋）でテープのモニターをしつつ譜面を説明したところ「ヨクワカリマセン」、ガイドのために自分で歌うハメになる。これでは本格的にトラックが足りない。「すみません、トラック3〜6のパーカッション、ああしてこうしてトラックの11と12にまとめてもらえます?」。仮コーラスを入れてブースから出てくるとヒロセが来ていてニヤニヤしながらVサインを出している。うっせーな、このヤロー。いざ本番になると、この国籍不明のネーチャンは音程・リズム共に正確で、しかも声がヘンでよい。思わずミキサー卓の横で彼女のマネージャーといっしょにステップを踏んでしまった。コーラス録りはあっという間に済んで、彼女とマネージャーは「ヨロシクウ」と去っていった。

残るはミックスダウンのみ。これが真ん中でこれは左、それはディレイで右から左にふって……、と説明しているとタローさんがメーカーの担当者数名と映像担当の監督をつれてやって来た。名刺交換の嵐になる。メーカーの人って覚えられないんだよね。あ、こちらが監督さんで、はあはあ映画のほうからこの道へ、なるほど60年代乗りのオッサンだな。映画関係の人ってどうしてこう声がでかいのかなあ。じゃあ皆さんに、とりあえず一通り聴いてもらって、と。……実はこの瞬間がいつも一番緊張するのだ。ここで誰かが「もうちょっとどーのこーの」と文句を言い出すと、録りなおしだの予算どーするのといろいろ面倒で……。すると、監督がいきなり「いーじゃないコレ、女の子のコーラスがいいねえ」と、でかい声でしゃべり出したので、ここぞとばかりにヒロセとタローさんが場を盛り上げる。メーカーの人たちは何がなんだかわからないまま納得してしまった。だいたいこの世界は勢いとハッタリが9割で、実力は1割なのだ。私とエンジニアは、さっさとミックスダウンを済ませ、テープをタローさんに渡すと機材を片付け始める。スタジオ代が高いので、オーバーしたくないのだ。

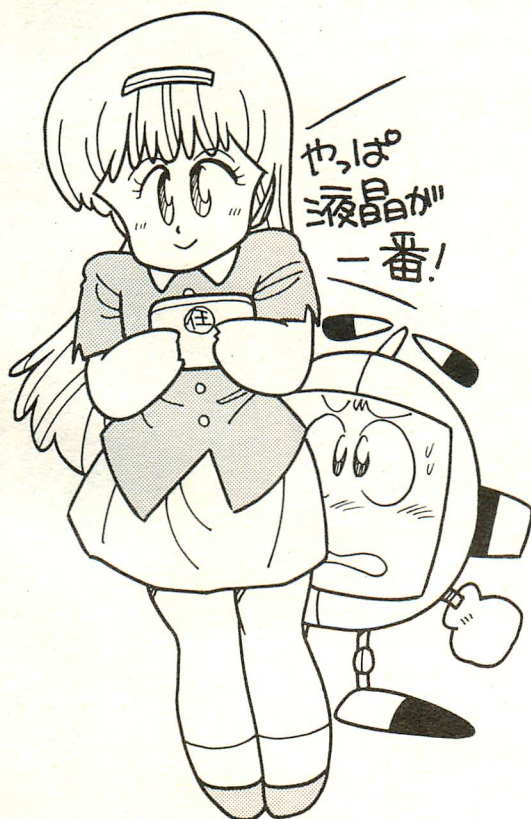
ナレーションはまた別の作業なので私が立ち合うのはここまで。テープをタローさんに渡し、荷物をまとめてエレベーターを降りると、事務所の車が待っている。中をのぞくとヒロセがVサインをしていた。やれやれ。

〜作業の流れはこうなっていた〜

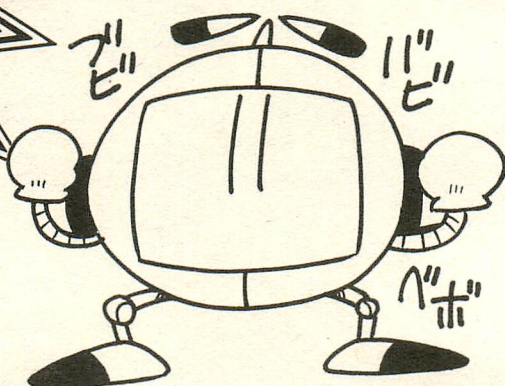
①事務所で打ち合わせ	●コンセプト打ち合わせ
	●スケジュール決定、スタジオ等ブッキング
②家で下準備	●テンポと曲の構成
	●コードを決める
	●シーケンサーに基本パターンを打ち込む
③シンセスタジオにて	●その場で音を決め、手弾きやシーケンサーでどんどん録音
	●エフェクトはミックスダウンのときにかけるのだが、特殊なものは録ってしまう
④家で整理	●コーラス用の譜面を起こす
⑤六本木のスタジオにて	●コーラスを録る
	●ミックスダウン
	●関係者に聴いてもらってOKをとる

ゲームソフトおもしろ10年史

パソコンゲームグラフィティ'87

スタートレックからディーヴァまで

6月号の"パソコングラフィティ"、読んでくれたかな? 今月はいよいよパソコンゲームの歴史をたどってみよう。新しいユーザーの人は「へえ〜、こんなゲームがあったんだ」と感心し、昔からのユーザーの人は「そうそう、このゲーム懐かしいねえ」と思い出してくれるような、そんな記事にしたいと思うんだけど、うまくいくかな? なお、この記事中では、原則として発売年ではなく、人気の出た年、話題になった年によって分類している。このほうが、ぼくたちゲーマーの記憶にピッタリくるので……。さあそれでは、10年前の日本パソコン界にワープだ!

'80以前 パソコンゲーム創世記

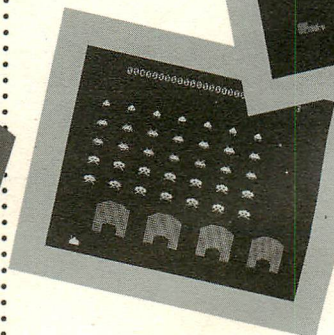
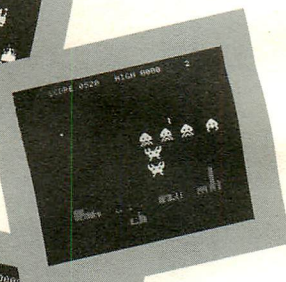
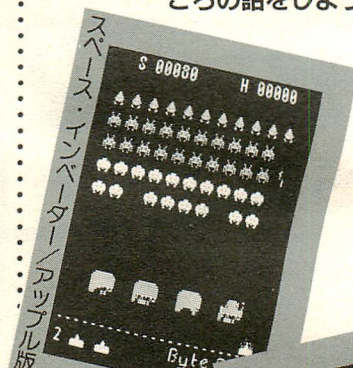
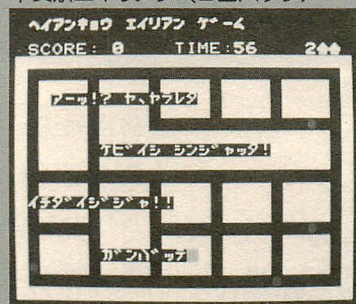
大型コンピュータで作られた『スタートレック』。このゲームが誕生した瞬間、ボクたちはコンピュータを使って遊ぶことを覚えた。パソコンという新しい魔法のアイテムがボクたちの目にふれ始め、街では『インベーダー』が大流行していたころの話をしよう……。

スタートレックは、大型コンピュータで作られた!?

パソコンゲームの歴史は『スタートレック』から始まった。厳密に言えば、『スタートレック』はアメリカの大学の学生たちが、研究室にある大型コンピュータを使って作ったゲームだからパソコンゲームではない。しかし、複雑な計算をさせるためのコンピュータを使ってゲームを楽しむ初めての例となった。このゲームはウォー・シミュレーションで、敵クリンゴン“K”を倒して星系を救うという、当時のパソコンユーザーなら誰もが一度は熱中した思い出深いゲームなのだ。

スタートレック／アップル版

他の代表的なゲームの事情を語っておくと、日本では TK-80BS 用に『スネーク&マウス』が登場。“A”、“H”、“@”などの文字を組み合わせて作ったヘビとネズミが追いかけっこをするというもの。まだまだドット・グラフィックのゲームができるようなパソコンはなかった。

そして、東大生たちによって作られた『平安京エイリアン』が、テレビゲームとなって流行したが、これも文字キャラクタを使ったゲームであった。

平安京エイリアン（コムパック）

町は“インベーダー”が侵略、占領せり！

話は前後するが、みんながパソコンでゲームを楽しむようになる前に、社会現象になった『インベーダー』の存在を忘れてはならない。どこの喫茶店に入っても『インベーダー』の“ピュンピュン”という音が聞こえ、友達同士で得点を競い合うことが当たり前のようになった。

そのため、今で言う必勝法の元祖、たとえば「名古屋撃ち」や「レインボー」が雑誌などに競って掲載され、インベーダーブームはとどまるところを知らなかった。

スペース・インベーダー／アップル版

今から考えると、単純なキャラクタデザイン、単純な動きのゲームであったにもかかわらず、子供だけでなく、大人までテレビゲーム（このころ、『インベーダー』や『モナコグランプリ』などはテレビゲーム機と呼ばれていた。まだゲームセンターは数が少ないころの話である）に熱中した時代だ。やがてパソコンゲームが誕生し、受け入れる下地は充分出来上がりつつあった。

いろんなジャンルがとび出した!!

'81～'82

このころのパソコンゲームの主流は、ペーパーソフトと言われる。雑誌などに掲載されたリストがボクたちの宝。ゲーセンではやっていたゲームが、リストを打ち込めばボクたちの目の前で動き始めた。そして、ゲーセンにはない、パソコン独自のゲームも登場する。

ゲーセンゲームがパソコンにやって来た!

パックマン（電波新聞社）

1981年から82年にかけて、今の主流となっているパソコンがほぼ出揃い、パソコンの普及とともに次第にゲームも多くなりつつあった。

この当時のゲームの大半は、いまでいうゲーセンのゲームがパソコン用にアレンジされたものである。『パックマン』に似たものなどが続々と発表された。

このころのゲームは、現在のように、パソコンショップの店頭に並んでいるようなソフトとしてではなく、雑誌のリストを見て、ユーザーが自分でプログラムを打ち込むペーパーソフトの形式が中心だ。

また、マージャンや花札などのテーブルゲームもどんどんソフトとして発表され、日本のパソコンゲームの創世期を迎えたのである。

シミュレーションゲームはやくも登場!!

珊瑚海海戦（システムソフト）

しかし、当時は、ゲーセンのゲーム、マージャンゲームなどが多く、パソコンだからこそ楽しめるというゲームは少なかった。そんな状況のなか、シミュレーションゲームは、パソコンだからこそできるゲームとして注目された。『スタートレック』をアレンジしたものに始まり、後に傑作シミュレーションゲームを次々と生み出した光栄の記念すべき第1作『川中島の合戦』、ウォーシミュレーションのボードゲームをパソコンにアレンジして、多くのシミュレーションを売り出した木屋通商など、"パソコンでゲームをするならシミュレーションだ！"と評判になった。少し遅れて、キャラクタを使わずにグラフィックでの表示を実現、数日かけてプレイし、ディスク数枚組みという『珊瑚海海戦』（システムソフト）も登場したが、話題にはなったものの、ごく限られた人だけしかプレイできなかった。

投資ゲーム（光栄）

'81～'82ソフトハウス事情

システムソフト 木下さん

『珊瑚海海戦』は、第一次シミュレーションブームに刺激され、当時うちにいた一〇（かずとれい）という社員がつくったものです。彼はボードゲームの中でも、海戦ものが非常に好きだったため、このタイトルをつけたんです。データの作成にはものすごく手間をかけていて、開発には1年以上かかってますねえ。

当時のゲームとしては、価格がとても高い、プレミアムが多くて中身がぎっしりつまっている、そしてプログラムがとてもしっかりしているなどの理由で、異色な存在だったようですね。非常に話題になりました。いまだにアンケートに書いてくるユーザーもいますよ。それにこのゲームがあったからこそ、藤本が『現代大戦略』を持ち込んできたんです。

グラフィック花札こいこい

（コムパック）

ウルトラ4人麻雀（ツクモ）

川中島の合戦（光栄）

'81〜'82 いろんなジャンルがとび出した!!

オリジナルのシューティングゲーム

この時代、もっとも印象深いソフトが、アスキーのＡＸシリーズに収録された『オリオン』だ。もともと、このＡＸシリーズは、雑誌「アスキー」に掲載されたＰＣ－6001のゲームを幾つか組み合わせて発売したもので、『オリオン』はＡＸ－５に収録されたシューティングゲーム。

このゲームの素晴らしいところは、疑似３Ｄ処理された、迫力あるグラフィックでゲームをするところにあったのだが、パソコンのマニュアルには掲載されていない機能をひきだし、カラフルな画面で楽しむことができた。詳しくいうと、白と黒の２色しか使えないはずのハイレゾ（とはいっても320×200ドット）モードで、ＰＣ－6001の信号が不安定なのを利用して、青とオレンジの色も表現、全部で４色を使った高速シューティングゲームが『オリオン』なのだ。このテクニックは、今年発売されたばかりのＰＣ－6001mkⅡ版『スペースハリアー』にも生かされている。

オリオン（アスキー）

'81〜'82ソフトハウス事情

当時のパソコンゲーム界は、マニアばかりがソフトをつくっていて、そのマニアたちの作品の発表会みたいなところがありましたねえ。うちでも、有志が集まってワイワイガヤガヤやってたメンバーの中に『ロリータ』シリーズの作者・武市さんもいたんですよ。

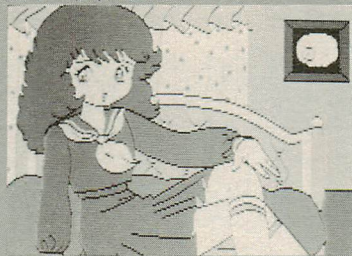
最初、彼の『ロリータ』を見たときに、これはおもしろいと思いましてね。それで、みんなに見せようということで発売したのです。彼のこの作品は、女の子の頬が赤くなったりして凝ってるでしょ。そんなところが、ユーザーの方に受けたんでしょうね。グラフィックやサブルーチン、それに、いかにゲーム要素を加えていくかといった点でけっこう苦労しましたね。

美少女ゲーム(!?)もすでに!

この時期、野球拳ゲームもわさわさと出ていた。このテのゲームはたいして技術力がなくてもBASICだけで作ることができたし、ゲームになっていれば良いというので、女のコのグラフィックは実にいいかげんなものも売られていたのだ。

しかし、『ロリータ』（ＰＳＫ）は女のコがかわいく描けており、服を脱いでいくと女のコが頬（ほお）を赤らめていくという芸の細かいものであった。

これ以降に手抜き美少女ゲームがなくなったというわけではないが、美少女ゲームはグラフィックにこだわりたい、という基本姿勢はできあがりつつあった。

ロリータ(PSK)

'81〜'82ソフトハウス事情

マイクロキャビンの前身は、「大矢知電器」というショップ。そこにアップル好きのお客さんが集まるようになりまして、そのお客さんの中の一人が『ミステリーハウス』をつくられたんです。この『ミステリーハウス』を発売する少し前に、『表参道アドベンチャー』という初の日本産ＡＶＧが発表されていましたが、グラフィックをつけたのは、この『ミステリーハウス』が最初です。それに、ディスク版のゲームソフトを出したのも、これが一番だと思います。当時は、ドライブだけで30万円くらいしましたからねえ……。

その後、『ミステリーハウス』はほとんどの機種に移植されて、全部で５、６万本売れました。

そして、国産AVGが作られた

すでにアップルにはいくつかアドベンチャーゲームが作られていた。テキストアドベンチャーの傑作『ZORK』シリーズがあったし、グラフィックアドベンチャーも何本か出ていたと記憶している。

しかし、国産のアドベンチャーはアップルに遅れていたが、'82年にはペーパーソフトとして「Ａｈ！ Ｓｋｉ」（ASCIIのパロディ誌）に掲載された『表参道アドベンチャー』が登場した。これは、とあるビルの爆破を目的としたテキストアドベンチャーであった。

おなじころ、マイクロキャビンから『ミステリーハウス』が発表

表参道アドベンチャー（アスキー）

され、日本でもアドベンチャーがスタートすることになる。『ミステリーハウス』は簡単なグラフィックが付けられたアドベンチャーで、家の中の宝を捜し出す宝探しゲームで、この後、同じように宝探しが目的のゲーム『ダイヤモンドミステリー』などが売り出されることになった。しばらくはアドベンチャーといえば宝探しだと勘違いしていた人もいたようだが、とりあえず、アドベンチャーの歴史が始まった。

ミステリーハウス（マイクロキャビン）

エニックスのコンテストは大豊作!?

'82年にはエニックスの"第1回 ゲーム・ホビー・プログラムコンテスト"が開催され、このコンテストは多くのスタープログラマーを生み出したのである。

最優秀プログラム賞を受賞した『森田のバトルフィールド』のプログラマーは、もちろん"アルゴリズムの魔術師"森田和郎さんだ。『森田のバトルフィールド』はPC－8801のグラフィック機能を使いこなしたウォーシミュレーションゲーム。

そのほか、優秀プログラム賞に選ばれた『ドアドア』は、本誌ではすっかりおなじみの"ちゅん君"こと中村光一さんの作ったもので、中村さんは『ドラゴンクエスト』の作者の一人でもある。もうひとつ、『マリちゃん危機一発』の作者槇村ただしさんは、今月のRPG特集でとりあげた『ガンダーラ』のキャラクタデザインなどを担当しており、このコンテストに入賞した方々は現在もはなばなしい活躍ぶり。そのほか、このコンテストでは堀井雄二さんらも入賞している。余談だが、テクノポリスはこの3人の方々と縁が深い。槇村ただしさんは"テクノポリス"を、森田和郎さんは"森田和郎のマシン語ハイテク講座"を連載したことがある。もちろん、中村光一さんは現在"アイズ"を連載中。偶然の一致というのは怖いものだが、テクノポリスにも5年の間にいろいろな連載があったということか……。

ドアドア（エニックス）

森田のバトルフィールド
（エニックス）

'81～'82ソフトハウス事情

エニックス
曽根さん

当時うちでは、流通をやるにあたってどんな商品を流したらいいか、ということを考えていたんですが、社内でいい商品ができるかどうかちょっと不安だったものですから(笑)、全国に散らばっているすばらしい才能を集められればと思ってプログラムコンテストを開いたわけです。第1回がちょうど5年前でしたね。

そのときは、最優秀作・森田和郎さんの『バトルフィールド』や中村光一さんの『ドアドア』をはじめ、入賞した13作全部が商品化されました。

それ以来ずっとコンテストは続いているわけですが、今では入賞にかかわらずいい才能は取り上げるようにしています。『ウイングマン』を作ったTAMTAMなんかは、コンテスト落選組ですからねえ(笑)。

ゲームソフトは打ち込むものから買うものへと変身してしまった。それに伴い、パッケージやマニュアルもしっかりした、豪華なものになっていく。RPG、AVG、パズルゲームとジャンルが豊富になり、どれで遊ぶか迷う、そんな楽しい経験をしたのもこのころだった。

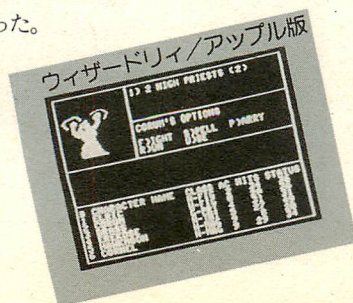
ダンジョン（光栄）

夢幻の心臓（クリスタルソフト）

RPG

はじめに2大RPGありき……

海の向こうのアメリカでは、大きく分けて2つの派閥ができていた。ウィザードリィを支持するものと、ウルティマを支持するものたちである。この2つは、今でもシリーズとして続いている、世界的に有名なRPGである。一般に、迷路が冒険の中心地であり、何人かの仲間とともに行動するRPGをウィザードリィ型、フィールドが冒険の中心であり、会話などの情報をもとに謎を解いていくRPGをウルティマ型と呼んでいる。日本のRPGも、この2大RPGをマネることから始まった。

ウィザードリィ／アップル版

国産RPGはウルティマ型から

日本で一番最初に作られたRPGがどれなのかは断定できないが、最初にRPGと銘うったゲームの1つが『夢幻の心臓』（クリスタルソフト）だ。ウルティマ型のRPGだが、迫力あるモンスターのグラフィックが好評を博していた。しかも、会話からの推理による謎解きが非常に楽しいゲームなのだ。ただ、玉にキズなのは、こったグラフィックがあだになって、モンスターや旅人らに会うたびに、グラフィックを描き終えるまで、長い長い時間待たされることと、謎解きがあまりにも難しすぎることなどから、最後まで解くのが大変だったことだ。また、一人で冒険するというのもどこか味気なかった。

ウルティマIII／アップル版

パーティを組む型のRPGも、決してないわけではなかったが、どれも中途半端な感じで、日本のゲーマーたちが、パーティを組んで迷路に冒険に行くには『夢幻の心臓』の次に来るRPGを待たねばならなかった。

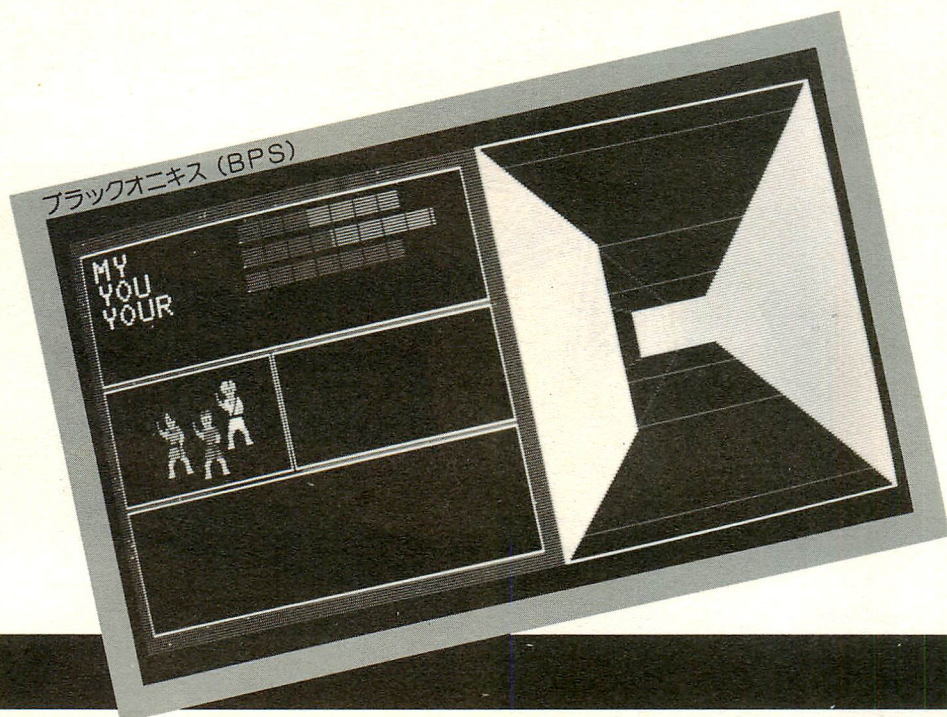
ウィザードリィ型のブラックオニキス

BPSという、それまでまったく無名のソフトハウスが出してきた『ブラックオニキス』は、発売と同時に大人気のRPGとなった。ウィザードリィ型のRPGで、モンスターのデザインのセンスが良いこと、操作が非常に簡単なこと、初めは弱く、地下に降りるに従って強いキャラクタが出現する、ゲームバランスの良さ。そして、秘密のカラー迷路とゲ

ーマーたちはパーティを組んでは迷路へと出掛けていったものだ。

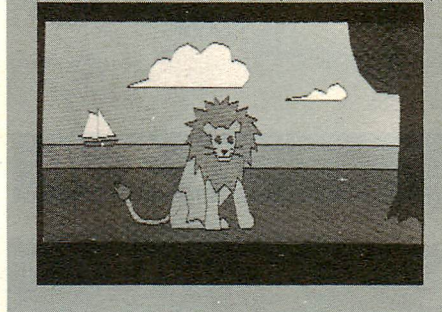
また、このゲームはシリーズ化が最初から予告されており、『ブラックオニキス』で育てたキャラクタが次の冒険にも生きるという、ウィザードリィなどと同じ試みをしていたこと、そして、ブラックオニキスを手に入れたときに表示されるパスワードをBPSに送ると本物のブラックオニキスをもらえたり、新しいことをどんどん取り入れたRPGであった。

この『ブラックオニキス』をプレイしたユーザーは、心の底から“魔法を使ってみたい！”と思ったに違いない。しかし、魔法を使う本格的なRPGの出現は、もう少し後のことである。

ブラックオニキス（BPS）

AVG

アドベンチャーには グラフィックがつけられた

前年の『表参道〜』、『ミステリーハウス』の登場以来、アドベンチャー熱は急速に高まっていった。古い、『表参道〜』のようなテキストタイプのアドベンチャーはほんのわずかで、アドベンチャーといえばグラフィックのついた、電子紙芝居のようなものがほとんどだった。

この年人気のあったアドベンチャーのタイトルをあげてみると、『ウィザード&プリンセス』、『デゼニランド』、『惑星メフィウス』、『ポートピア連続殺人事件』など、グラフィックがついていて、コマンド入力は「名詞＋動詞」または「動詞＋名詞」で行い、言葉探しの要素の強いものだ。しかし、それまでは英語で入力しなければいけなかったものが、カナ入力でも受け付けるように移行しつつある時期でもある。

ウィザード&プリンセス（スタークラフト）

ポートピア連続殺人事件（エニックス）

デゼニランド（ハドソン）

このころのアドベンチャーは、一般にグラフィックの描画は遅いし、絵自体がまだまだ単純であった。受け付けてくれるコマンドの数もずいぶん少ない。技術的にはまったく未熟な時期だが、映画の演出の技法を取り入れてみたり、パロディで遊んでみたり、新しい要素を次から次に取り入れていたのだ。

惑星メフィウス（T&Eソフト）

グラフィックアドベンチャー主体の時代となり、テキストアドベンチャーはその姿を消し、グラフィックがアドベンチャーの重要なポイントとなってしまった。このころの広告を見ると、画面数、描画速度の速さをうたい文句として掲載しているが、ストーリー自体の楽しさをうたったものはごく少数である。

'83

国産RPG出現！市販ゲームが充実してきた!!

MSX

ROMカートリッジをポン！ MSXゲームが大人気!!

'83年6月、アスキーがハード、ソフトの規格を統一するMSX構想を発表。価格が手ごろで、ROMカートリッジでゲームができる手軽さからか、アッというまに数多くのソフトがラインナップされた。もちろん、つまらないゲームもあったが、今から考えてみてもアクションゲームとしては質の高いものが多い。

これは、ゲーセンのゲームを作っていたコナミが、そのノウハウを生かし、ゲーセンでのヒット作を次々にMSXに移植したためだ。『けっきょく南極大冒険』や、『ハイパーオリンピック』シリーズなど、この年の秋に発売されたMSXにはやくも名作が生まれつつあった。

ハイパーオリンピック（コナミ）

けっきょく南極大冒険（コナミ）

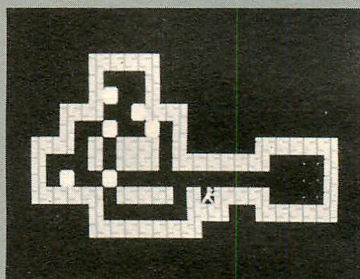
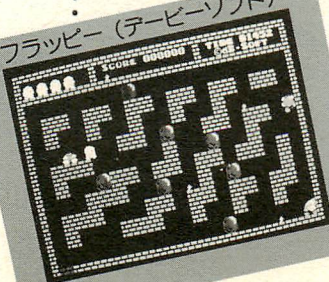
パズル

『倉庫番』で"考える人"続出！

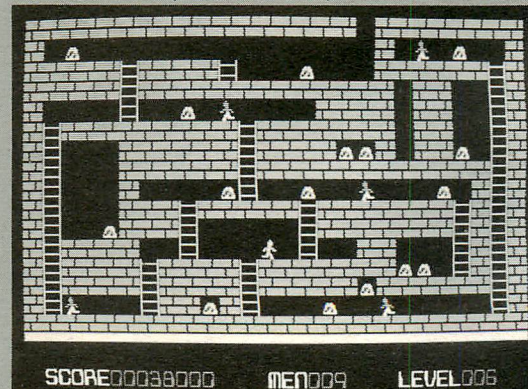
この年、我々をもっとも悩ませてくれたのが、この『倉庫番』である。時間制限のない、純粋思考型のパズルゲームだが、多機種のパソコンに移植され、全面を解くために、プレイヤーはうんうんうなりながら楽しんだものだ。『倉庫番』の特徴は、なんといってもパソコンでないとできない、パズルゲームの新しいジャンルであったこと。もちろん、それまでにもいくつかパズルゲームのソフトは出ていたのだが、15パズルやジグソーパズルの焼き直しばかりで、『倉庫番』のような目新しいパズルはなかったのだ。

これ以降、『倉庫番』シリーズ以上にヒットした純粋思考型のパズルゲームはあまりないが、自分でプログラムを組んでゲームを楽しむユーザーたちの間では現在でもまだまだ人気のあるジャンルである。

アクション+パズルなんてジャンルも出現

パズルゲームにアクション味が加えられたゲームも出現した。ずんどう、びっくりオメメのフラッピーくんが活躍する『フラッピー』もやはりこの年に流行したソフトだ。各面に1個だけあるブルーストーンを、指定された場所に運ぶだけの単純なゲームであるが、手順を考えて準備しておかないと、目的は達せられない。しかもユニコーンたちがフラッピーのジャマをしまくるのだ。つまり、奥の深いパズル性と、プレイヤーの指さばきが問われるアクション性をうまくミックスした国産ゲームの代表が『フラッピー』である。また、キャラクタのデザインも評判が高かった。

倉庫番（シンキングラビット）

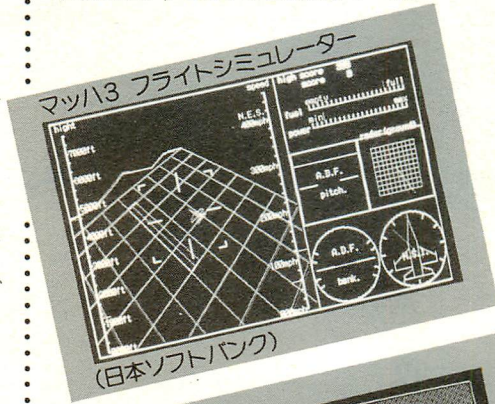
ロードランナー（システムソフト）

フラッピー（デービーソフト）

みんながアツくなった『ロードランナー』

国産ゲームの充実ぶりが素晴らしい時代ではあったが、このころのパソコンユーザーはまだまだアップルのソフトにあこがれが強かった。そして、何百とあるアップルのゲームのなかでも、特にプレイしてみたいゲームのひとつがこの『ロードランナー』であった。83年からシステムソフトら数社のソフトハウスが日本のパソコンに移植・発売を始め、その夢は実現した。

このアクションパズルは、こどもだけでなく大人にもウケ、大人が『ロードランナー』に夢中になってプレイしている風景は少しも珍しいことではなかった。テクノポリス編集部でも数々の逸話を残したゲームである。

ただ、パソコンの機能の制約なのか、プログラマーが手を抜いたのかはわからないが、移植された機種による出来の差がひどいゲームであった。面のデザインが同じであれば、クリアする方法も同じはずだが、機種によって番兵が追跡するアルゴリズムが違っていたりして、一口に『ロードランナー』といってもまったく同じというものはなく千差万別であった。

にも関わらず、各機種のユーザーたちはそれなりに『ロードランナー』を遊びこなし、エディットモードに入って、自分で面を作ることがはやった。確か、このゲームの登場以来、日本のゲームにもエディットモードがつけられるようになったと記憶している。

マッハ3 フライトシミュレーター（日本ソフトバンク）

PC-9801

98のゲームは、群を抜いてすばらしかった

このころ、やっと……といった感じで、16ビット機であるＰＣ－9801専用のゲームが出始めた。

まだまだ数は少なかったが、さすがに素晴らしい出来のゲームが多かった。なかでも、リストが雑誌に掲載された『マッハ3 フライトシミュレーター』は、98の機能をフル活用し、性能の良さを見せつけていた。

そんななかで、システムサコムというソフトハウスはＰＣ－9801専用のゲームを開発し始めた。そして、このシステムサコムは『ムーンボール』を始めとする、ＰＣ－9801の能力を生かしたソフトを作り続けていくのである。

ムーンボール（システムサコム）

2大シューティング

この年、パソコンのシューティングゲームの傑作が2つ生まれた。

まず、当時ゲーセンで大流行していた『ゼビウス』にソックリの『アルフォス』。88のスクロールとは信じられないほど、スムーズで速く、作者の森田和郎さんのプログラミング・テクニックの冴えに誰もが舌を巻いたものだ。

一方、Ｘ１にも『サンダーフォース』という、8方向スクロールのシューティングゲームが誕生、そのスクロールの速さには目をみはるものがあった。このゲームによって、アクションゲームやシューティングゲームならＸ１という定評が生まれたのである。また、Ｘ１の『サンダーフォース』はタイトルデモで“サンダーフォース”としゃべるのもかなりウケていた。

ついでにそれぞれの移植版のことも書いておくと、『アルフォス』はPASOPIA7に移植され、編集部では88版よりも高く評価された。『サンダーフォース』は、結局Ｘ１の出来が一番よかったようだ。

サンダーフォース（テクノソフト）

アルフォスvs.サンダーフォース

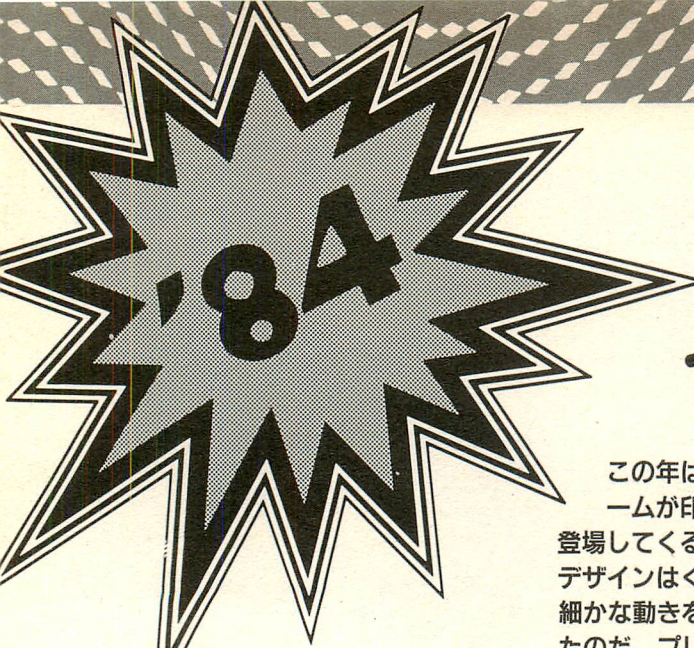
アルフォス（エニックス）

'83ソフトハウス事情

光栄 堀口さん

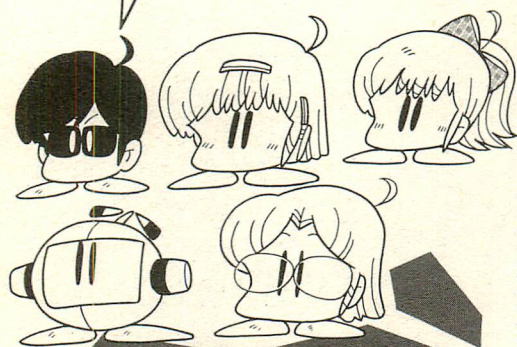
たしか、'82の暮れごろだと思うのですが、シミューレションのソフトが売れましたよね。それで、うちでももっと高度で、ビジネス要素を取り入れた大人が遊べるようなものを作りたいと思ったのが、『信長の野望』を開発するキッカケとなりました。まあ、もっともそれ以前にも『川中島』や『投資ゲーム』もあったのですが……。

まず発売したのは、8001か8801で、テープ版でした。ところが最初は、なかなか売れませんでしたねえ……（笑）。でもそれを他機種へ移植するにつれ、徐々に売れてきて、現在ではうちの製品の中でもやっぱり一番売れてますね。

ちなみに熊本県の“マイタッチ計画”の指定ソフトにもなってるんですよ。

'84 ユニークなアクションゲーム勢ぞろい♡

この年はアクションゲームが印象的だった。登場してくるキャラクタのデザインはぐっと良くなり、細かな動きを表現してくれたのだ。プレイヤーたちはディスプレイに映し出されたキャラクタに感情移入し、一喜一憂しながらゲームったはずである。

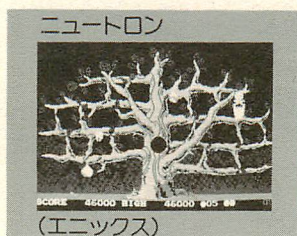
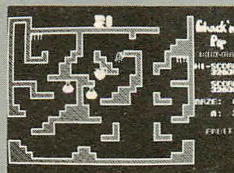
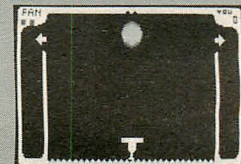
タイムシークレット（パスカルII）

ファンファン（エニックス）

個性あるキャラが自己主張

この年は、前年度の『フラッピー』の影響なのか、アクションゲームに登場するキャラクタたちが注目されていた。

『ニュートロン』の主人公ロンくんもその一人。彼の表情の豊かだったことを思い出してほしい。そして、『ちゃっくんぽっぷ』のちゃっくん。彼もなかなか表情が多彩だし、面と面との間に出てくるデモ画面がユニークで、見ているだけでも楽しいゲームであった。ちょっと雰囲気は変わってしまうが、『ヴォルガード』の自機が3体そろって変形をするときのカッコ良さときたら比べるものがないほどだ。そのほか、『妖怪探偵ちまちま』など、登場するキャラクタの素晴らしいゲームがめじろ押しであった。

こうして、アクションゲームの主人公たちは、今までのゲームに比べるとずっと大きく、カワイくなって、しかも表情がつけられるのが普通になった。

アクションゲームであっても演出を工夫するのがあたりまえになってきたのだ。

このゲームはシブかった……

なんといっても忘れられないのは『タイムシークレット』がこの年に出ていること。アドベンチャーファンなら一度は必ずプレイし、夢中になったはずだ。高速グラフィックや、テープ版でありながら画面数が多いなど、プログラムも素晴らしかったが、なににもましてリーズナブルなアドベンチャーであることが人気の秘密だろう。アドベンチャーとは単なる言葉探しのゲームではなく、作者の用意したトリックをどうやって看破するか、作者と競う側面もあるということを改めて認識したものだ。

また、『ファンファン』と『AE』も印象深いゲームであった。

PC－8001用の『ファンファン』は、風を送って風船をコントロールし、左右の穴に風船を入れるという、発想がとても楽しいゲーム。8001の荒いドットで動いている風船を見るのはなかなか気持ちのいいものだ。

一方、『AE』は日本人が作ったアップル用のゲームで、そのアップル版を88などに移植したもの。いわば、ゲームの逆輸入が行われたのである。

ヴォルガード（デービーソフト）

ニュートロン（エニックス）

ミッドナイトマジック（システムソフト）

AE（コンプティーク）

妖怪探偵ちまちま（ボーステック）

ちゃっくんぽっぷ（ニデコ）

RPGがぐぅ〜〜んと、のびてきたぞ！

'85

アクションRPGという、新たなジャンルを確立させたのがこの'85年。『ハイドライド』の流行、"ドラスレ"シリーズのスタートだけでなく、RPGやAVGも一挙に充実し、選ぶのに困るくらい名作が揃った。製作体制が個人から集団へと移行し始めた年でもある。

ドラゴンスレイヤー

（日本ファルコム）

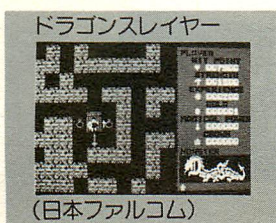
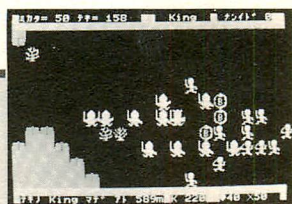
カレイジアス・ペルセウス

（コスモス・コンピューター）

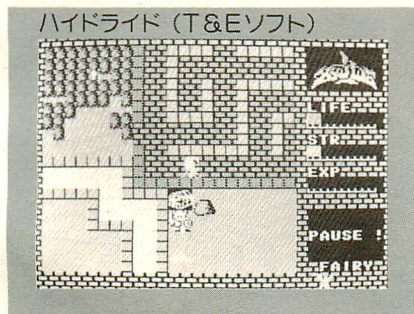
メルヘンヴェールI

（システムサコム）

ボコスカウォーズ
（アスキー）

王様を中心に50人の兵士で敵国のお城にのり込んでいくというお話。当時としてはかなりめずらしいタイプのゲームであった。今でいうところの"アクションRPG"とでももうしましょーか、スローテンポの不気味なBGM、完璧なまでのリアルタイムゲーム性はボクらをビックリさせたもの。X1版が一番最初に発売されたためか、『ホバーアタック』と並んで、X1ユーザーには欠かせないソフトであった。人気が出たのはMSX版へと移植されてから（!?）

RPG

アクション+RPGの『ハイドライド』大流行！

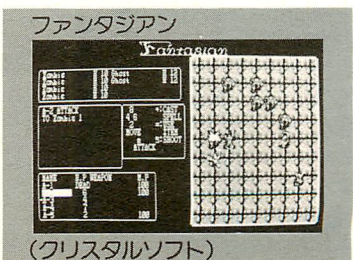
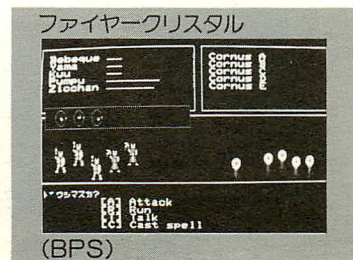
ハイドライド（T&Eソフト）

はっきりいってこの年は『ハイドライド』で始まり、『ハイドライド』で終わった1年である。

この『ハイドライド』を本当にRPGに分類していいものかどうか、迷う部分もあるが、キャラクタを成長させながら謎解きを楽しむ、新しいタイプのアクションであり、RPGであった。日本全国のパソコンユーザーが、3人の妖精を集め、バラリスを倒すためにパソコンの前に座ったものだ。

やがて、『ハイドライド』によってアクションRPGという新しいジャンルが確立し、この新しいジャンルの新作でパソコンゲーム界はにぎわうことになる。

新しいジャンル アクションRPG誕生

さて、アクションRPGを確立したのは『ハイドライド』であったが、最初のアクションRPGというべきゲームは『ドラゴンスレイヤー』ではないだろうか？　たしかに完全なRPGとは言えないかもしれないが、指輪を持って壁をズルズルと動かすのにパズル的な思考が必要である以外は、かなりRPGしている。『ハイドライド』に比べれば、謎を解く楽しみは少ないが……。

そのほかに、『トリトーン』や『カレイジアス・ペルセウス』、『メルヘン・ヴェールI』なども、この年に人気のあったゲームだが、これらをアクションRPGと呼ぶことには何も問題はないと思う。つまり、'86年を制したアクションRPGは、'85年にはすでに注目を集め始めていたことになる。

ウィザードリィ型RPGだってガンバッていた

そのほかのRPGを見てみると、『ブラックオニキス』の続編『ファイヤークリスタル』。前作の『ブラックオニキス』とほとんど変わりないが、魔法が使えるうえに、迷宮内に仕掛けられたトラップは複雑でわかりにくい。

『ファンタジアン』は、『ウィザードリィ』『ウルティマ』のオイシイところをうまく組み合わせた、良く練れたゲームであった。

ファイヤークリスタル

（BPS）

ファンタジアン

（クリスタルソフト）

'85

AVG

名作AVGの陰に堀井氏あり！

'85年はまた、アドベンチャーでにぎわった年でもある。『ポートピア連続殺人事件』の作者、堀井雄二さんは、この年に2本のAVGを発表している。

エニックスからは『軽井沢誘拐案内』、アスキーからは『オホーツクに消ゆ』の2本だ。どちらも推理物のアドベンチャーで、前者はコミカルに、後者はシリアスに犯人を追っていく。しかも、どちらもコマンド選択方式で、言葉を探す手間を一切省略した代わりに、なんどもなんども同じところを調べさせるという手法を使っていた。言葉探しが不要になったため、ストーリーそのものを味わいつつプレイできるのが、堀井さんのアドベンチャーの特徴といってもいいだろう。

年末に、ファミコン初のアドベンチャーとして『ポートピア連続殺人事件』が登場するが、これもコマンド選択方式。これら3本のゲームによって、コマンド選択方式のAVGが確立したと言っても過言ではあるまい。

オホーツクに消ゆ（アスキー）

軽井沢誘拐案内（エニックス）

ウィル（スクウェア）

終わるシリーズあれば始まるシリーズあり！

この年に人気のあったAVGを追ってみると、おもしろいことに、シリーズだったものがやたらと多い。

まずは終わったものからいくと、"スターアーサー伝説" シリーズ最終話『テラ4001』、それから "デス・トラップ" シリーズの第2弾『ウィル』（おそらくはこれが最終話）。

始まったものは『新竹取物語』、『ウイングマン』、『アステカ』の3

サラダの国のトマト姫（ハドソン）

ザース（エニックス）

テラ4001（T＆Eソフト）

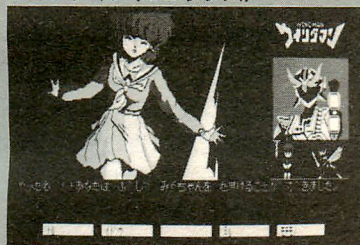
'85ソフトハウス事情

T＆Eソフト 横山さん

うちは当初は、I／O誌のプログラムリストを作ったり、6001シリーズのゲームもけっこう作ってました。『ハイドライド』は'84の年末に発売したんですが、あのころは、そうですね。ちょうど国産のRPGがポチポチ出ていたんですけれど、どうもどれもイマイチとっつきにくかったんですよ。それで、誰にでもすぐできるゲームを作ろうということで、まず、グラフィック要素を大切にして、そして、画面がスクロールするようなRPGを開発しようと思ったんです。

実際に開発にかかわっていたのは、2、3人程度かな。最初に88、途中からX1の開発を進めました。苦労した点としては、ゲームが完成するのが発売ギリギリになってしまったことかなあ。

本。'86年には『新竹取物語』以外はシリーズ第2弾がリリースされている。

全般に美しいグラフィックが付けられるのがあたりまえとなり、なかでも『ザース』のアニメタッチのグラフィックは評判が高い。一方、ユニークなグラフィックとしては『サラダの国のトマト姫』。『デゼニランド』と同じくらいにムズいゲームで、あの桃のおねえさんに「かわいい」と言えなくて、お弁当がもらえなかったひともいるはずだ。いずれにしても、この年はAVGの当たり年であった。

アステカ(日本ファルコム)

新竹取物語
(ビクタークロスメディア)

ウイングマン(エニックス)

フェアリーズ・レジデンス
(チャンピオンソフト)

エッチ♡

軟弱AVG まぁ、な〜んてH♡

グラフィックが速くなり、美しくなるにつれて、今でいう"美少女ゲーム"が増え、しかも、それなりに人気があった。

この年の快挙(?)とも言うべき作品が『天使たちの午後』。登場する女のコとかたっぱしからニャンニャンするという、とんでもないゲームだが、人気の秘密はグラフィック。それまでの美少女ゲームのものよりもずっとかわいく女のコを描いている。

また、女のコたちとイイコトをするには野球拳など、用意されたゲームをこなしていかなければいけないシステムを採用したのが、『フェアリーズ・レジデンス』だ。

上の2本は、アドベンチャーとしては、受け付けてくれる単語の数が少ないし、ストーリーも単調といえる。が、ユーザーにとってはそんなことはあまり問題ではなかったのだろう、この2本のゲームはかなり人気が高かった。

かなり上質のAVGにも関わらず、登場する女のコ(女ネコか?)がイロッぽすぎたために、グラフィックの評価だけが高かったのが『エルドラド伝奇』。不運(?)の1本と言える。作者は槇村ただしさんだ。

ムフフ♡ シミュレーション? 赤面ものだね……

また、アドベンチャー以外のジャンルにも、人気の高い美少女ゲームが登場した。『TOKYOナンパストリート』と『マカダム』である。ちょっとジャンル分けするのがむずかしいが、しいていうならやはりシミュレーションだろうか?

『TOKYOナンパストリート』は、女のコをナンパし、うまく口説いていくと……、という、まあ、ナンパして口説くところをシミュレートしたもの。50人全員を口説くのはなかなか大変なようで、けっこう長い間楽しめたゲームだ。

TOKYOナンパストリート
(エニックス)

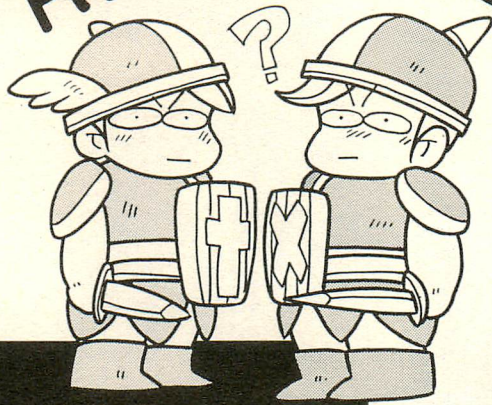
『マカダム』は……、『マカダム』はシミュレーションには違いないのだが、何をシミュレートしているかを言うと、ちょっとはばかるものがあるので、画面写真を見て察してほしい。どの程度ヤバいかというと、これを作ったのが、去年、国会で問題になった『177』と同じソフトハウスだと言えば、だいたい想像はつくだろう。

しかし、『マカダム』は美少女ゲームというにはちょっとクラい感じがする。美少女ゲームはネアカであってほしい。

天使たちの午後(ジャスト)

エルドラド伝奇
(エニックス)

マカダム(マカダミアソフト)

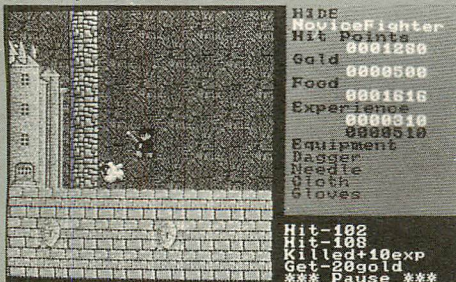
'86 ザナドゥが出て、RPG全盛期に突入!!

この年は、『ザナドゥ』が大ヒット！　日本ファルコムはゲーマーたちの注目を集め、その期待に応えるべく、素晴らしいソフトを発表し続けた。一方、光栄は歴史ものシミュレーション3部作を発表し終わり、シミュレーション熱がジワジワと高まり始めた年なのだ。

RPG

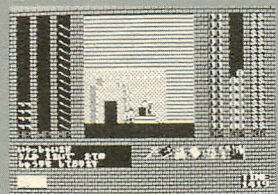
ザナドゥ V.S. ハイドライドIIで、この年は始まった!!

'86年始め、アクションＲＰＧの主流２派がそろった。もちろん、『ザナドゥ』と『ハイドライドII』２本のことだ。ゲームバランスがひたすら良い『ザナドゥ』、謎が奥深い『ハイドライドII』は、どちらもシリーズ第２弾。

ドラゴンスレイヤーシリーズの第２弾である『ザナドゥ』は、ゲームバランスが良く、このテのゲームになじみのない人にも楽しめたＲＰＧであった。アクション性がややうすれたものの、独特な雰囲気を持ったＢＧＭに包まれてプレイでき、主人公の数倍の大きさがあるデカキャラを登場させ、動かすことによって、ビジュアル的にも優れたゲームに仕立てている。

ザナドゥシナリオII
(日本ファルコム)

ハイドライドII（T&Eソフト）

太陽の神殿（日本ファルコム）

一方、前年度に大ブームを巻き起こした『ハイドライド』の第２弾である『ハイドライドII』は、ゲームバランスは良くない。しかし、新たに採用したマルチウインドウによるTALKモードやCAMPモードなど、よりＲＰＧに近づけた、アクションＲＰＧだと言えるだろう。ただ、用意された謎があまりにもムズく、プレイヤーのなかには途中で挫折してしまった人もいるのでは？

結果を言うと、『ザナドゥ』がほんの少しだけ人気が高かったようだ。しかも、この年の日本ファルコムは、『ザナドゥ・シナリオII』、ドラスレシリーズ第３弾『ロマンシア』、アステカシリーズ第２弾『太陽の神殿』と、新作を３本出して全部がヒットし、日本ファルコムの名を世間に知らしめた。

ザナドゥ（日本ファルコム）

ロマンシア
(日本ファルコム)

'86ソフトハウス事情

日本ファルコム
加藤さん

『ドラゴンスレイヤー』は、リアルタイムRPGというジャンルのさきがけになったと思うんですが、それをもとにして今度はそれよりもRPG色を強くうち出して、しかも、アクション性も失わないものを作ろうと思って、『ザナドゥ』を開発しました。

『ウィザードリィ』タイプのRPGが、本格RPGと言われることには、疑問を持っておりまして、うちとしては独自のものを作っていきたいと思っているんですよ。

'86は、ずいぶんとアクティブにやりましたが、今後も、作っているときにも楽しめるものを作っていきたい。作っている者が楽しめなければ、本当におもしろいゲームはできないですからね。

いよいよ上陸ウィザードリィ

また、以前からうわさされていた『ウィザードリィ』が日本のパソコンに移植され、ジワジワと人気が出始めた年でもある。『ウィザードリィ シナリオ#2』もこの年の年末に発売され、完全に固定ファンをつかんだ。現在も安定した人気を保ち、シナリオ#3も発売間近である。

やはり、どんなに『ウィザードリィ』に近いゲームを作っても、本物だけが持つ魅力というものには勝てない。『ウィザードリィ』はそれを証明したのだ。

ウィザードリィ
(アスキー)

テグザー
(ゲームアーツ)

ザ・キャッスル
(アスキー)

冒険浪漫
(システムソフト)

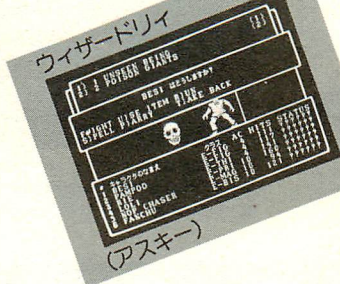
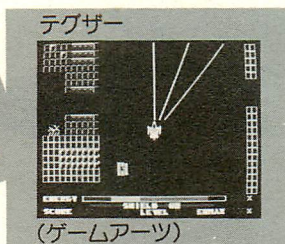
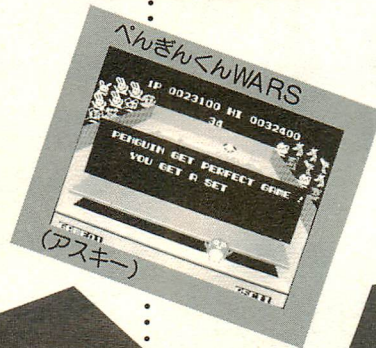
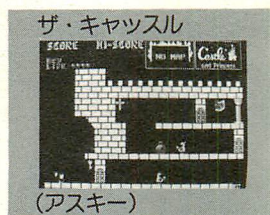
ぺんぎんくんWARS
(アスキー)

バラエティ豊かなRPGがざくざく！

この年、人気があったＲＰＧにはちょっと変わったものが多かった。

『ブラスティー』は完成までに長い長い時間をついやしただけあって、戦闘シーンのフルアニメーションが素晴らしいＲＰＧだ。また、アドベンチャーのようなノリで楽しめる『地球戦士ライーザ』、マニュアルにコミックを付けた『ザ・スクリーマー』も変わりだねのＲＰＧである。

エニックスの『ドラゴンクエスト』は、ユニークな会話が多く、それでいて、ゲームバランスの良く練られたゲームだった。ゲームバランスの良いことではヒケをとらないのがＫＧＤソフトの『コズミックソルジャー』と『覇邪の封印』。

『ウルティマIII』の複雑な操作を、できるだけ簡略化したＲＰＧ『夢幻の心臓II』など、この年はＲＰＧのバリエーションがやたらと増えたのである。

アクションがPOWER UP！

前年、88ＳＲが誕生したおかげなのか、アクションゲームもなかなかの当たり年であった。ほぼ各機種に移植された『テグザー』は、初めて88ＳＲ専用のゲームとして登場し、ＦＭ音源による素晴らしいＢＧＭを聴かせてくれたのである。

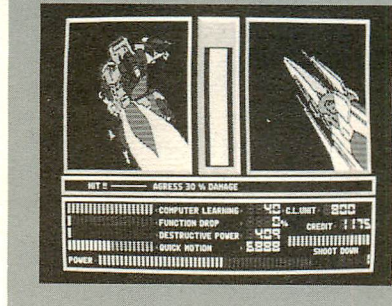
また、美しいグラフィック、大きめのキャラでプレイする『冒険浪漫』もかなりテンポのよいＢＧＭがついていた。

そのほかの88ＳＲのゲームをみても、'86年はＢＧＭが非常に充実した年であった。しかも、FM-7シリーズのFM音源カード、Ｘ１のFM音源ボードにも対応したソフトが盛んに出始めたのである。こうして、アクションゲームはより美しく、速く、そしていい効果音、いいＢＧＭでプレイするのが常識となっていく……。

編集部のMSXには長蛇の列が!?

去年の編集部では、ＭＳＸの前に、いつも誰かが座っていた。

あるときは『グラディウス』でひとだかりがしていたし、あるときは『魔城伝説』が走っていたりした。そして、ＭＳＸの前に順番待ちのプレイヤーたちが、ゾロゾロと並ぶこ

ブラスティー(スクウェア)

コズミックソルジャー(KGDソフト)

夢幻の心臓II
(クリスタルソフト)

ザ・スクリーマー
(マジカル・ズゥ)

グラディウス（コナミ）

グーニーズ（コナミ）

ツインビー（コナミ）

イーガー皇帝の逆襲（コナミ）

魔城伝説ナイトメアー（コナミ）

とになったのである。

確かに、この年のMSXのアクションゲームの充実ぶりは、迫力があった。もちろん、コナミが大活躍したからに決まっている。ゲーセンにはないオリジナルのゲーム、『魔城伝説』や『グーニーズ』などを開発したし、ゲーセンからの単純な移植でなく、新しい敵キャラを加えてみたり、新たなステージを加えてできたのが『グラディウス』だ。

それに、ROMカートリッジの進歩も著しい。まず、メガROMが普及したおかげで、大きなプログラムも扱えるようになり、『ハイドライドII』さえ、ROMカートリッジで楽しめる時代になってしまった。しかも、データの保存にS－RAMを使用することによって、手軽で簡単、そして時間をかけずにデータを保存できるようになったのだ。

しかも、年末にはMSX2が3万円を切る値段で登場し、MSX2のソフトのラインナップもかなり増えるきざしを見せ始めた。

シミュレーション

光栄のシミュレーション旋風吹き荒れる！

かねてより予告されていた、シブサワコウの歴史シミュレーションウォーゲーム3部作、『信長の野望』、『蒼き狼と白き牝鹿』、そして『三国志』のラインナップがこの年いよいよ完結した。

最初の『信長の野望』は、じわじわとファンをふやしていったシミュレーションだ。といっても、比較的やさしい、入門編のような作り方をしている。初心者でも取り組みやすいシミュレーションゲームをねらっている。

また、『蒼き狼と白き牝鹿』は3つのシナリオ、モンゴル、アジア、ユーラシア編があるが、モンゴルさえ征服してしまえば、あとはモンゴルを征服したときの繰り返しである。『信長の野望』よりも少しだけ複雑な命令が使えるようになったと思えばよい。

最後の『三国志』は、5つのシナリオに分かれた、歴史シミュレーションウォーゲームでもっとも人気の高いものだから、いまさら説明の必要はあるまい。

このラインナップのそろいかたをみると、明らかに意識して、少しずつ複雑で専門的な戦略を楽しめるように製作してきたようだ。だとすると、光栄は3年間もかけて、ウォーシミュレーションのプレイヤーを育ててきたことになる。

こうして、この年の年末には、“シミュレーションゲームなら光栄”というイメージが定着し始め、やがて翌年はシミュレーションブームとなるのだ。

蒼き狼と白き牝鹿（光栄）

三国志（光栄）

織田信長、いよいよ日本統一か!?

この年、『信長の野望・全国版』も発売された。以前は中部、近畿地方付近を征服するゲームであったが、この“全国版”は、日本全国を統一してまわらなければならない、かなりスケールの大きなゲームだ。“婚姻”などの新しいコマンドが加わっていて、命令数もかなり多くなっている。まだまだ対応機種が少ないが、これもなかなかユニークなシミュレーションゲームなので、機種さえそろえば『三国志』と同じくらい人気が高まるかもしれない。

信長の野望 全国版（光栄）

'87はシミュレーションで幕を開けた……

今年、'87年の初めには、『三国志』と『大戦略』によって、シミュレーションゲームが一気に熱くなってきた。そして、アクションの要素を加えたシミュレーション『ディーヴァ』の登場によって、みんながシミュレーションゲームを楽しんでいる現在……。

'87

シミュレーションは燃えている!!

さて、1987年になってみると、前からその傾向はあったのだが、シミュレーションゲームに特に注目が集まっていた。

システムソフトが、人気の高い『大戦略』をさらに強化した『大戦略II』を発表し、少しずつ増えてきた『大戦略』ファンの目を釘づけにする一方、T&Eソフトの『ディーヴァ』が発売された。星系シーンや艦隊戦がシミュレーション、惑星を制圧する惑星戦はアクションゲームとなる、新しいタイプのシミュレーションゲームが登場したのだ。

しかも、光栄はシミュレーションマニアを増やすべく、次々と移植を進めていった。

こうして、今年はシミュレーション・ブームが最初に訪れたのであるが……。

大戦略II（システムソフト）

OGRE（システムソフト）

ディーヴァ（T&Eソフト）

『ヴァリス』『シルフィード』そして……

アクションゲームの『ヴァリス』や『シルフィード』の人気も高かったし、『上海』もブームになるかもしれない……。さて、今年はどんなゲームがはやるのだろう？

テクノポリス創刊5周年記念の特別企画として、長い年月の間、移りかわってきたゲームソフトの歴史を追ってみました。いかがでしたでしょうか？

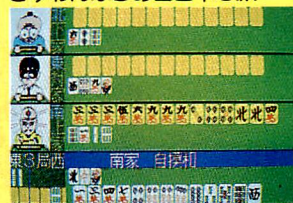
上海（システムソフト）

夢幻戦士ヴァリス
（日本テレネット）

ドラゴンクエストII
（エニックス）

夢大陸アドベンチャー
（コナミ）

ぎゅわんぶらあ自己中心派
（ゲームアーツ）

シルフィード
（ゲームアーツ）

ゼビウスの歴史

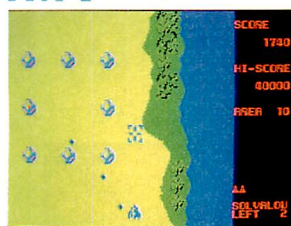
――PC-6001からX68000まで――

いやあ～！ X68000版も発売されることだし、それを記念して(!?)これまでの『ゼビウス』を一同に集めてみましたよ！ もとは同じなのにそれぞれ特徴があるんだよね。グラフィックの進歩はスゴイ！

PC-6001（タイニーゼビウス）

PC-6001mkII（タイニーゼビウスmkII）

X1

FM-7

PC-8801

PC-8001mkIISR

MZ-2500

PC-9801

X68000

LOLI選! 美少女ベスト1

このコーナーはLOLIの独断と偏見による、その年のトップGALを選んでみました。みんなキャワユイな～。なお、ショートカットのコが一人もいないのは、ぐーぜんの一致だと思います。キャピキャピ。

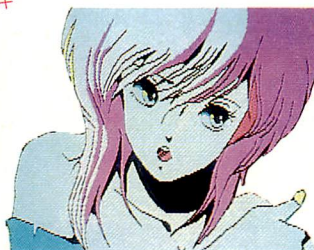
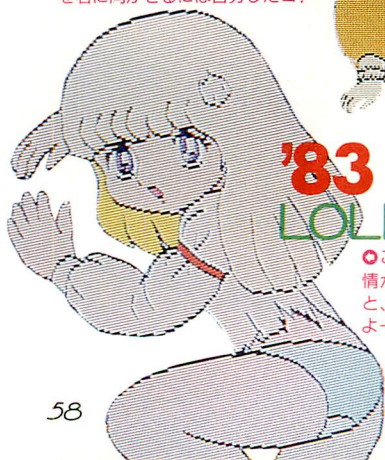
'82 LOLITA

○ホントは左に向いているこのコを右に向かせるには苦労したヨ！

'83 LOLITA 2

○このおびえた表情がたまりません。と、いつか書いたよーな気がする

'84 ALICE

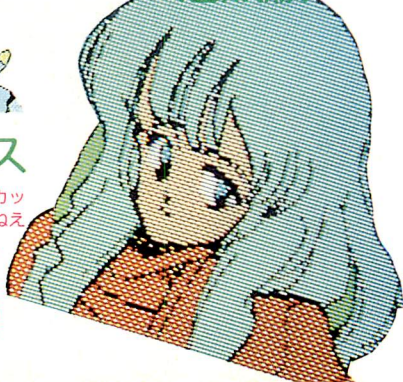
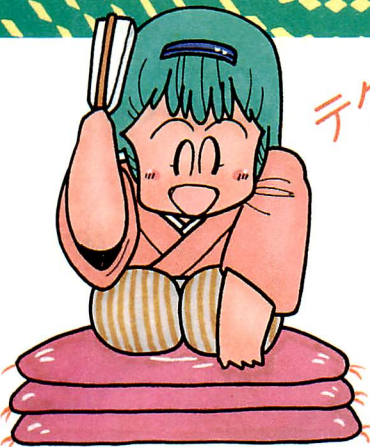
○いわずとしれたアリス。みひらいたオッキナ目がカワユイ♡

'85 ザース

○ミリカちゃんが、このワンカットしかないってのが残念ですねえ

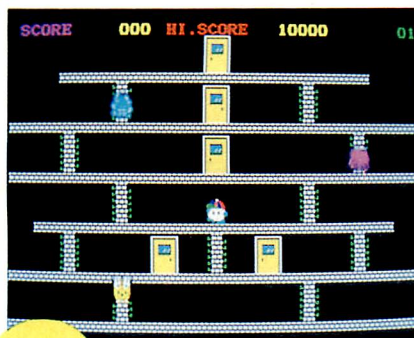
'86 まじゃべんちゃー

○ソックスが……。はだけたブラウスが……。まあ、なんてHなカット!?

'87 敵は海賊 海賊版

○こ～んなカワイコちゃんめったにいない。もっと活躍してほしかった

テクノポリス編集部で選んだ

あの年、この1本!

え〜〜、ということで、『パソコンゲームグラフィティ』はいかがなもんだったでしょーか? 最後に私たちの勝手で各年度BEST1を選んでみました。ま、結果はともあれ、この10年の間に本当にいろ〜んなゲームがあったんだナ、と懐かしんでくれたら幸いです。

〜'82 ドア・ドア

あれは僕が坊主頭で田舎の中学校にかよっていたころ——。そんなとある日、初めて『ドアドア』を見たんだ。函館のマイコンショップでデモっていた、あのかわいいキャラクタのゲーム! 簡単そうに見えて、なかなかクリアできなかった日々!! 学校の廊下に画びょうをまいて、チュンくんの真似もしたなー。(ちぜらん)

'83 ブラックオニキス

ロールプレイングゲームの"ロ"の字も知らなかったボクに、RPGの楽しさを教えてくれたのが、この『ブラックオニキス』。友達が勝手にパーティをつくったおかげで、ボクのディスクには"バイク"、"うる星"、"少女マンガ"と、わけのわからんパーティがいっぱいいるんだ。よーするに、誰にでもプレイできる、良くできたRPGなのさ! (LOLI)

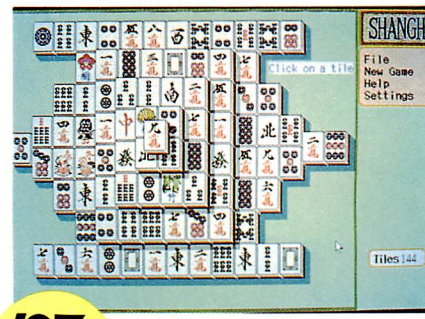
'84 ちゃっくんぽっぷ

きゃあ! 84年のこの1本に『ちゃっくんぽっぷ』が選ばれるなんて、ははσテクポリ編集部ならではだわね。84年には『ヴォルガード』や『ニュートロン』という強敵もいるんだもの。ふむ、やっぱりりえのニラミが効いたカナ? んなことはない!! やっぱりゲームの素晴らしさ、そしてちゃっくんのカワイサの勝利だわ。ちゃっくん、おめでと♡(りえ)

'85 ハイドライド

『ハイドライド』といえば、当時、あれだけの大旋風をまき起こしたゲームなので、忘れることなどできない。グラフィックもきれいだったし、キャラもカワイく、すんなりゲームに溶け込むことができた。なんてったって、RPG苦手のボクでも楽しんで解けたんだから、やはり偉大なゲームなのだ。(ときちゃん)

'86 グラディウス

いやあ、やっぱり『グラディウス』ですよね! プレイしていてオモシロイだけじゃなくて、見てるだけだって十分オモシロイ。そんなゲームはそうめったにない! 各ステージの独特なグラフィック、寝言で口ずさんでしまいそうなBGM、そしてパワーアップしたときのカイカン! やっぱりコレは20世紀最大のアクションゲームだね。(うんず)

'87 上海

上海って、1人でやってもオモシロイけど、2人でやるとマスマス楽しいんだよね。でも、気が合いすぎる人と組むと、なんか解けないんだよね。もちろん、気が合わなすぎる人と組んだらますますダメだけど……。

そう! こういうゲームはやっぱり、好きな人とイチャ♡イチャ♡とやるのがイインだよねっ。(MIKA&ⓑ)

今月の表紙

高井麻巳子ちゃんからの微笑伝言(ほほえみメッセージ)

Mamiko Takai

テクポリ5歳のお誕生日パーティーに、高井さんちの麻巳子ちゃんが来てくれました。ワーイ、パチパチ。近ごろ高井さんったら、めっきりオトナっぽくなったと思いません!? でも、ニッコリするとヤッパリまみちゃんなんだよねっ♡

そんな麻巳子ちゃんに、サイキンのこと、聞いてみました。

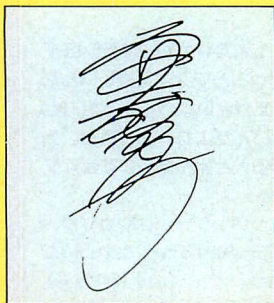
今、ひとり暮らしなんです。夜とか、何をするってわけじゃないんだけど、せっかくのひとりの時間、寝るのもったいなくて……、TEL(でんわ)したり、ビデオみたりしてます。

去年の父の日には、四人姉妹でパソコンを贈ったんです。おこづかいためて、大バーゲンで十何万だったのを、また値切って7、8万で買ったんです。すごく喜んでくれて、夜も寝ないでやってるみたいなんですよ。

ちゃんとごはんも作りますよぉ。スーパーにお買い物に行ったりして。でも、1人分だけって作れないから、ど〜してもたくさん食べちゃって、かえって太ってしまう心配もあるんですよねぇ……。

おニャン子を卒業してから、1つ1つのお仕事にしっかり取り組めるようになった気がします。ワクが取れたっていうか、自分でいろいろ考えてできるようになったから——。

海外に行くと、なんでもなく売ってる絵がとっても素敵だったりして——。ブラジルでは、ちっちゃい木に描いてあるサンバの絵を買いました。

プレゼントだよ〜ん

うれしいことに、5名のテクポリ読者に麻巳子ちゃんのサイン色紙が大当り! 欲しい人は、テクノポリス編集部「7月号表紙プレゼント」係まで、7月18日必着で応募してね。個人的に高井さんにお手紙したい人は、〒153 目黒区青葉台2-21-4 田辺エージェンシー (☎03-791-2211)までど〜ぞ。

テクポリだけじゃモノ足りないっ! と、お嘆きの皆様に贈る麻巳子情報だよん。さっ、メモの用意!(?)

まず、7月5日に2枚目のソロLP『こころ日和』、ヨーロッパでの写真集『ソ・レ・イ・ユ』。それからビデオが一挙にでる予定。う〜ん、お小遣いが足りないよぉ〜。

そして、7月9日からはドラマ『熱くなるまで待って』が始まるよん(フジ系・毎週木曜夜10時から)。今回は、シブがき隊の布川敏和(フッくん)の恋人役ってんだから要チェック!

RETURN of RPG

ウィザードリィ シナリオ#3

THE LEGACY OF LLYLGAMYN

●イラスト／[illegible]さかたかし

6月26日、ウィザードリィ3の発売日はもう近い！　ずっとウィザードリィ3の情報を追いかけてきたテクノポリスとしてはまことにうれしい。プレイヤー諸君も、どんな迷路が、どんな謎が待ちかまえているのか、早く知りたくてウズウズしていることと思う。そこで今回は、発売前最後の情報として、カラー写真をたっぷりお贈りしよう。これを見て＃3の迷路に、モンスターに、アイテムに、想像の翼を広げてほしい。

Wizardry
SCENARIO#3 - THE LEGACY OF LLYLGAMYN
ウィザードリィのせかいへようこそ
デュプリケイトディスクをつくらないとプレイできません
S) ウィザードリィをはじめる
M) デュプリケイトディスクをつくる

○またまたウィザードリィ3のタイトル画面。でも日本語表示に注目／　もうほとんど完成なのだ

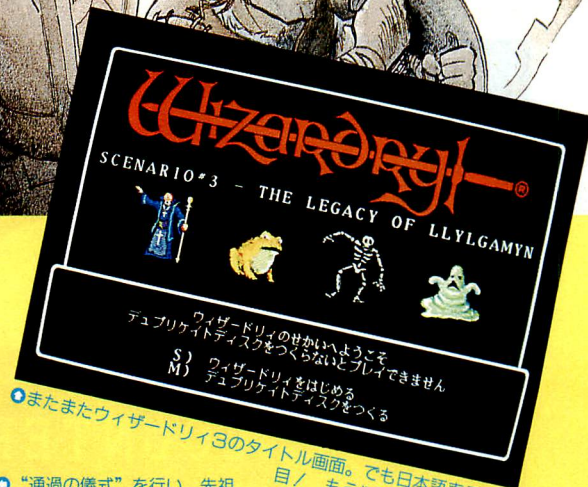
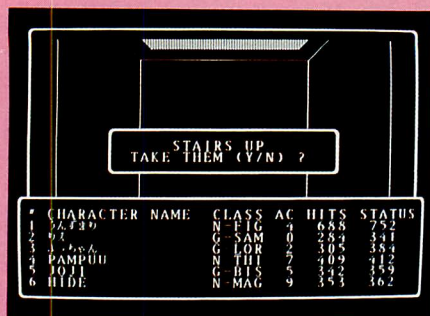
LLYLGAMYN

○MOVE CHARACTERSだけしても、ギルガメッシュには誰もいない。冒険もできない

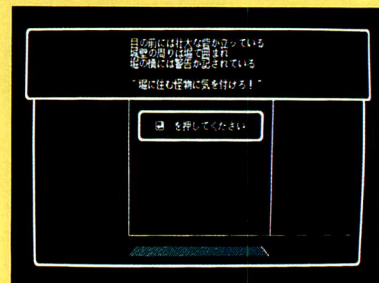
前号でも書いたが、＃2とは違って、MOVE CHARACTERSしただけでは即プレイできない。トレーニンググラウンドで“通過の儀式”を行って、先祖の遺産をキャラに伝え、レベル1からスタートすることになるのだ。

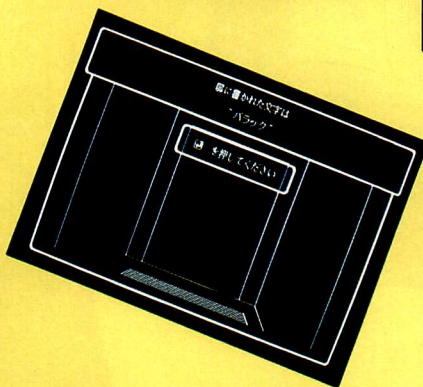
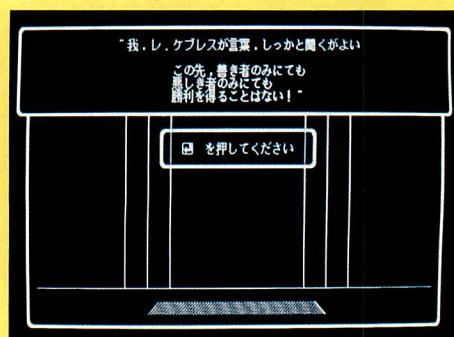
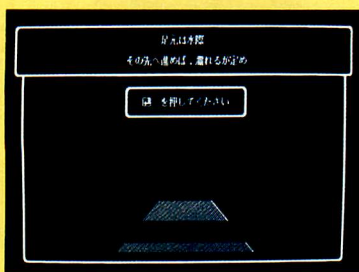
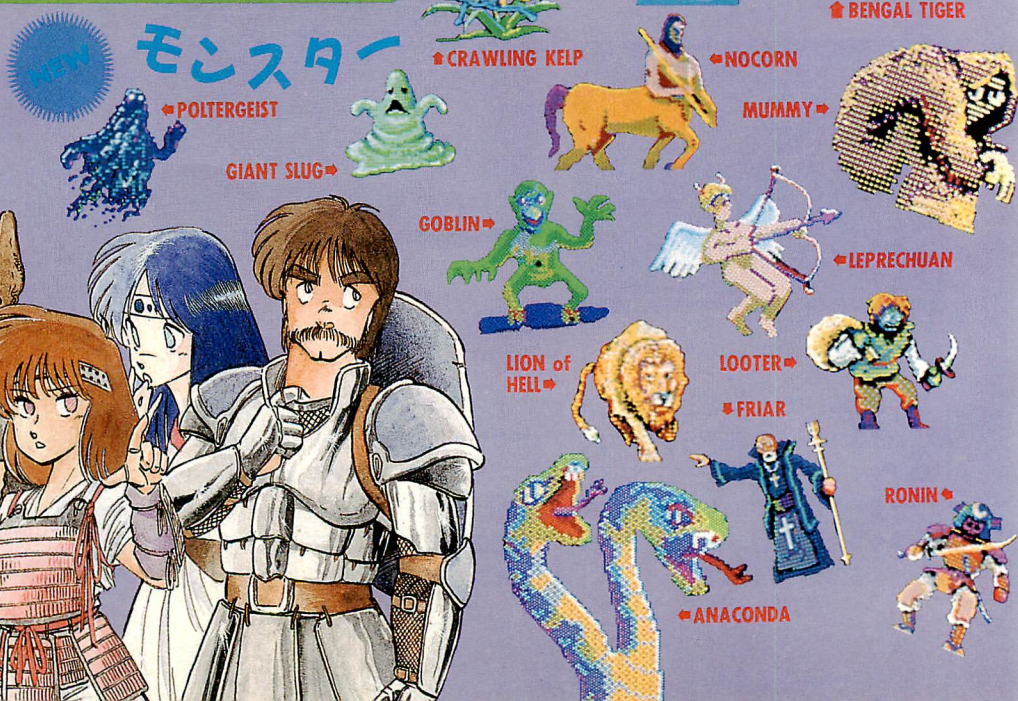
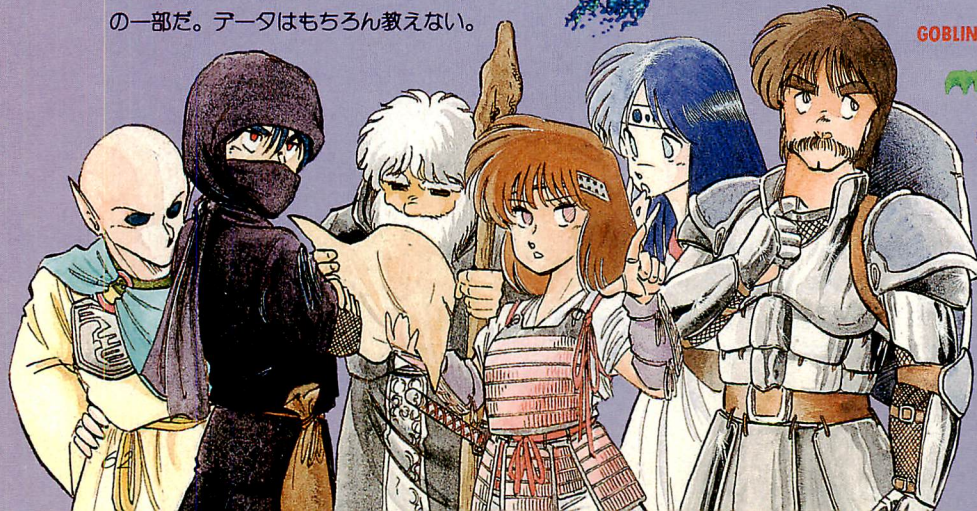
○“通過の儀式”を行い、先祖の遺産を受けついだキャラが生まれて、冒険がスタートする

NEW ボルタックの取引所

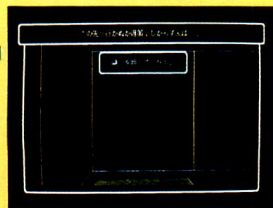
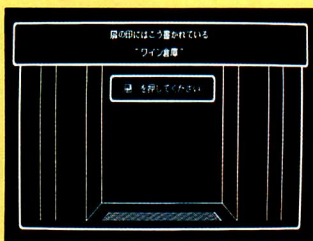
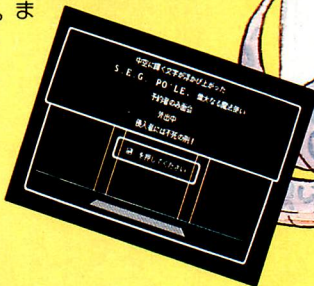
＃3は＃1、＃2の時代よりも未来。だからボルタックの商品構成が変わっていても当然なのだ。最初からボルタックで売っているアイテムをまとめてみたのが右の写真。初めて見るものが多いが、どんなアイテムか想像してみてくれ。

Item	Price
1)SHORT SWORD	30
2)BROADSWORD	50
3)MACE	60
4)STAFF	20
5)HAND AXE	30
1)BATTLE AXE	140
2)DAGGER	10
3)FLAIL	300
4)ROUND SHIELD	40
5)HEATER SHIELD	80
1)MAGE'S ROBES	30
2)CUIRASS	100
3)HAUBERK	200
4)BREASTPLATE	400
5)PLATE ARMOR	1500
1)SALLET	200
2)薬ofDIOS	1000
3)薬ofLATUMOFIS	600
4)SHORT SWORD+1	10000
5)BROADSWORD+1	10000
6)巻ofKATINO	1000
2)CUIRASS+1	3000
3)HAUBERK+1	3500
4)BREASTPLATE+1	4000
5)HEATER+1	2500
1)GLOVESofIRON	2500
2)巻ofBADIOS	1000
3)薬ofHALITO	1000

⬆迷路の入り口。#1、#2と違い、"STAIRS UP"、つまり登り階段であることに注意!

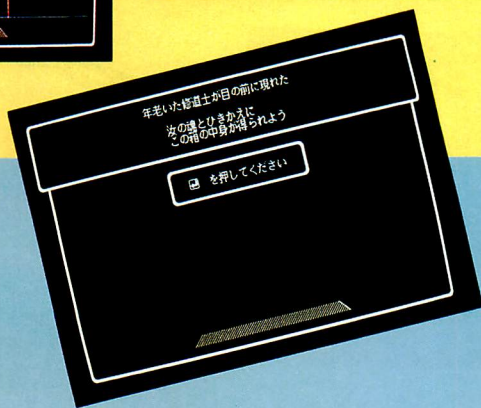
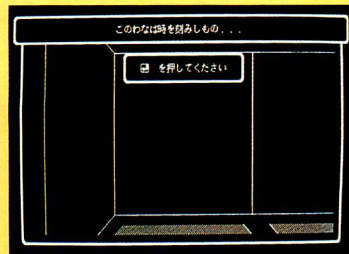
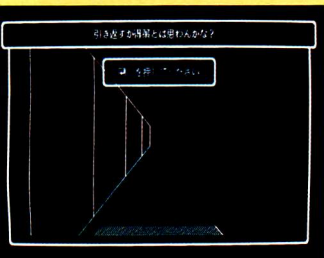
ENTERING THE LEGACY OF LLYLGAMYN 地上3階

とりあえず迷路の地上3階までの名所を、写真で案内しよう。ただし説明やヒントになることはつけ加えない。実際に自分のパーティでそこに行ったときに味わう楽しみを損ねたくないからね。まあ絵ハガキだと思って眺めてください。

地上1階

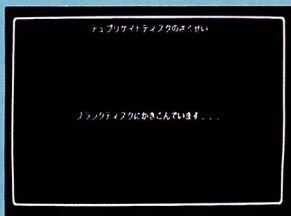
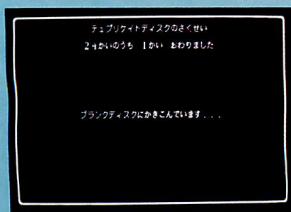
#3は地上1階からいきなりムズい。#1の地下1階の比ではない。レベルの低いうちにムリをすると、すぐ全滅してしまう。それからこの1階では、日本版ウィザードリィ初の、モンスター以外のグラフィックが見られるぞ。

モンスターはすべて新しいものばかり。グラフィックは部分的に同じだが、もちろん新しいグラフィックのモンスターもたくさん出てくる。ここで紹介するのは地上3階までで出会えるモンスターたちの一部だ。データはもちろん教えない。

までの名所を案内しよう！

地上2階

地上2階は、あることに気づかないと5分の1程度しかマップがかけない。また、そのことに気づいてもまだ半分しかかけず、かなり苦労することであろう。ふっふっふっ。クイズのムズさも＃2の比ではない。

地上3階

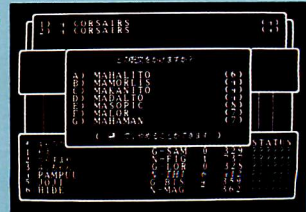
3階では、＃1、＃2にはなかった新しい（というか、ちょっと変わった）トラップに出会える。最初はちょっととまどうかもしれない。が、慣れてしまえばなんてことはない。が、帰り道はしっかりと覚えておこう……。

＃3はここが良くなった！

マップやモンスターが変わるのはあたり前だが、＃3では細かなところもいろいろと改善されている。たとえば、宝箱のDISARM（罠をはずす）の状態からもリターンキーで抜けられるなど、小さいけれどもうれしい改善点が多いのだ。

＃1&2 / ＃3

◎デュプリケイトディスクを作るとき、これまでも、けっこう時間がかかって待つのがツラいことがあった。＃3ではデュプリケイト作成時にカウンタが表示されるのであとどれくらいかかるか一目りょう然なのだ

＃1&2 / ＃3

◎DISARMのときに、間違ってTHIEF以外のキャラを選んでしまい、どうしようもなくなった経験はないかな？ ＃3では、ちゃんとリターンキーで抜けられるようになったのだ。これはたいへんありがたい

＃1&2 / ＃3

◎呪文を入力するとき、例えば「MA」だけ入力してリターンすると、頭文字が「MA」の呪文が残り回数つきで表示されるのだ！ こ、これはうれしいぞ！ 戦闘中に呪文の残り回数がわかっちゃうんだもんね

プレイングレポートは91ページ!!

『MSX・FAN』なんつーものが創刊してしまったため、びみょーな立場に立たされたMSXの投稿プログラムでしたが、両者相談の末、めでたくもポシェットでも掲載できることにあいなりました。エイキチくんに感謝。

無謀にもMSX特集なのであります

『BOX-LINE』(ボックスライン)

FOR MSX／MSX2

BY 竹田賢二

○キャラはいまいちさえないけれど、パズルゲームとしては抜群。ルールも簡単

名作パズルをパソピア7から移植したもの。コマからコマに乗り移り画面中の爆弾を全部取るという、なかなか良くできたムズいパズルであります。乗り移るところがウニョとしてて気持ちいいけど、キャラクタが原作そのまんまなのがちょっとねえ。

リストは138ページ

○ムズイ！ そー簡単には解けないぞ！ う〜む、頭がイタイ

『SUPER Kanalian Special』(スーパーカナリアンスペシャル)

FOR MSX／MSX2

BY 樋口雅樹

これはX1の1画面プログラムの移植版。さすがに1画面はムリだったみたいだけれども、そのかわりキャラのでき、動きはいいし、朝昼晩とステージが変わったりしてて、原作よりもいいかも。うむうむ、がんばってておるな。

リストは141ページ

○わたしはカナリアン。風船集めに汗するの。でも飛ぶのがヘタなのよ

○夕焼け空を飛ぶカナリアン。次の画面の夜空を見たいなあ

『KATZE』(カッツェ)

FOR MSX／MSX2

BY ちぜらん

○パンプネコがカアイー。パズルゲームとしてもなかなかのものだじょ

○最終面は色合いもキレイ。その分ムズイことも確か。りえネコに会えるかな?

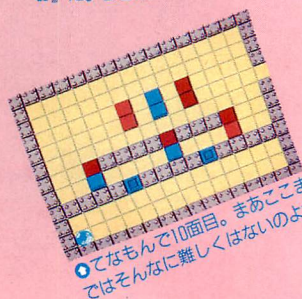
おおーっとこれはちぜらんの新作ってやつかあ!? ななっ、パンプネコを使ったりしてこのゴマすりっ子め。それにりえちゃんは犬だってばー。まあそれはさておき楽しいパズルゲームになってます。う〜ん、画面がちと狭いねえ。ぶつぶつ……。

リストは147ページ

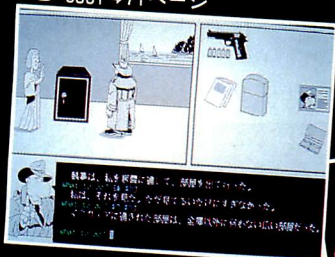
『BLOCK'N II』(ブロックン)

FOR MSX／MSX2

BY 松岡伸幸

これもまたX1ゲームの中では有名なパズルゲームの移植。ちょっとキャラクタが平べったい気もしますが、まあパズルゲームとしての楽しさは変わりありません。と思いきや、ボールが原作と違う動きをすることもあるとかないとか……。うむむ。

リストは144ページ

○わ〜い、MSX版『BLOCK'N II』だ。BGMもノリノリもの

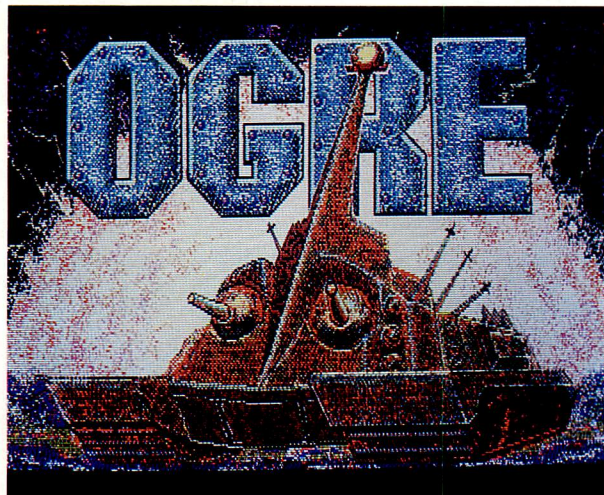
○てなもんで10面目。まあここまではそんなに難しくはないのよ

注意！ 媒体が略称のものは次のとおりです。テープ➡カセットテープ、3.5D➡3.5インチ２Dディスク、3.5DD➡3.5インチ２DDディスク、5D➡５インチ2Dディスク、5DD➡５インチ2DDディスク、5HD➡５インチ2HDディスク、ROM➡ROMカートリッジ

ウォーシミュレーション入門編!?

OGRE オーガ

PC-8801シリーズ X 1シリーズ	5 D	6800円

■発売元／システムソフト
(☎092-524-4403)

“オーガ(OGRE)”は､アメリカのヒット・ゲームデザイナーであるスティーブ・ジャクソンによるボードゲームを、ウルティマシリーズで有名なオリジン社がコンピュータゲーム化した、21世紀を舞台としたメカニカル戦車兵器ゲーム。『大戦略』のシステムソフトによって、ついに日本版が登場したのだ！

オーガvs防御軍

“時は21世紀､スチールより硬い倍層カーバイド装甲が開発されて……”といったシナリオ設定のもと、メチャ強い人工頭脳戦車オーガと防衛軍が戦うというウォーシミュレーション。この手のゲームは、敵と味方が同じような構成になっているのが一般的だが、強力な敵が1つだけというのはユニークだ。

マップの広さはタテ22ヘックス×ヨコ15ヘックス（2画面分)。この中に防衛軍や地形のユニットをさまざまに配置してオーガを迎え撃つ。2人プレイモードではオーガ側と防衛軍側に分かれて戦い、1人プレイモードの場合はコンピュータの操るオーガを相手にすることになる。防衛軍や地形の配置にはいくつかの制限があるが、最初のうちはコツがつかめないので、あらかじめ用意された5種類のマップで戦っていくと、だんだんゲームがわかってくるはずだ。

勝敗の判定は、司令部を破壊されたらオーガの勝利。司令部が無事で、オーガを破壊するかオーガがマップから脱出した場合には防衛軍の勝利となる。実際に戦ってみると、オーガを破壊したものの司令部もやられてしまった、ということが多く、これは「オーガの僅差の勝利」になってしまう。防衛軍側としては、とてもくやしくなるのだ。

けっきょくのところ防衛軍側の戦略の焦点は、オーガのキャタピラを破壊しつくして動けなくすることにつきる。でもこの命中率はつねに33%なので、いかに配置・移動を工夫しても、勝負はかなり運に左右される。

マップもさほど広くはないし、ユニットの種類も少ないので、ウォーシミュレーションの入門編として手頃なソフトだろう。

○防衛軍側が勝利した場合のゲームオーバー画面。レーダーに破壊されたオーガが映っている

○オーガ側が勝利した場合の画面。防衛軍の司令部が炎上している。く、くやしい……

Game＃2に挑戦！

プリセットされた5つのゲームのうちからGame #2に挑戦してみた。オーガはマークIIIで、マップ（左写真）の下端から上陸してくる。防衛軍には攻撃力の高いホイツァーは1つもないが、5台のGEVをうまく使えばなんとかなりそうだ。防衛軍全体を南に移動させるとともに、オーガをGEVで取り囲むように動かしていく。防衛軍にホイツァーがあれば、オーガはホイツァーをねらえるようになるまでミサイルを発射しないが、このマップの場合は、射程距離に防衛軍が入るとミサイルをどんどん撃ってくる。

多くの部隊がオーガをねらえる場合、同じ目標を複数でねらうと破壊できる確率を上げることができる。たとえば、GEV 1台でミサイルをねらっても破壊の確率は17%だが、GEVや重戦車4～5台でねらえば、確率は87%くらいまでアップする。ただし、この複数攻撃はオーガの脚部（キャタピラ）に対しては不可能だ。破壊力は部隊によって異なるが、当たる確率は必ず33%。ホイツァーや重戦車といった攻撃力の大きな部隊で脚部をねらって外れると、精神的ショックも実際のダメージも大きいが、まあしかたがない。

○ミサイルでGEVが1台やられてしまったが、複数攻撃でオーガの主砲（Main）を破壊！

○調子よくオーガの脚部を破壊。単位が一つ減って、Treadの表示が3から2に変わった

●扉を開けて PC-88／キティエンタープライズ➡会話のたびに人物のクローズアップもいいが、ディスクアクセスに時間がかかりすぎる。どちらかというと絵だけ見せるぐらいに速く表示してほしい。とにかく我慢できないスピード。コマンド選択だけで進められないのもめんどうくさい。ストーリーとグラフィックを売りにしているのだから、どんどん進められるほうがいい。(神奈川県・歌富美夫)

オーガ

オーガは人工頭脳戦車で、全長30m。武器はミサイル、主砲、副砲、対人兵器を備え、無傷の場合、時速45km（1ターン3ヘックス）で移動する。マークⅢとマークⅤの2タイプあり、マークⅤのほうがはるかに強力。脚部の数量が15（マークⅤで20）減るたびに、移動能力が1ヘックスずつ減ってゆき、ついには動けなくなる。

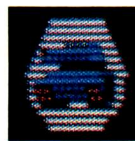
オーガ マークⅢ(マークⅤ)の特性				
装 備	数 量	防御能力	攻撃力	攻撃範囲
ミサイル	2（6）	3	6	5
主砲	1（2）	4	4	3
幅砲	4（6）	3	3	2
対人兵器	8（12）	1	1	1
脚部	45(60)	1	0	0

防衛軍側ユニット

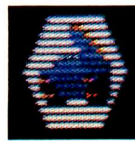
攻撃力　：0
攻撃範囲：0
防御能力：0
移動能力：0

●司令部

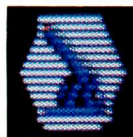
防衛軍の戦略通信センターで、一度設置すると移動できない。また、攻撃力も防御能力もないので、オーガから攻撃されると、武器の種類に関係なくひとたまりもなく破壊されてしまう。

攻撃力　：4
攻撃範囲：2
防御能力：3
移動能力：3

●重戦車

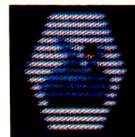
防衛軍の主力戦車。攻撃力も強く、移動能力もガレキの周り以外はオーガと同じ。ただし、攻撃範囲が2ヘックス以内なので、オーガのほとんどの武器の攻撃にさらされ、踏み潰(つぶ)されることも多い。

攻撃力　：3
攻撃範囲：4
防御能力：2
移動能力：2

●ミサイル戦車

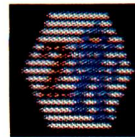
ミサイル戦車は攻撃力や移動能力では重戦車に劣るが、攻撃範囲が4ヘックスと長いため、比較的安全にオーガを攻めることができる。ただし、オーガの動きを予測しておかないと、おきざりにされる。

攻撃力　：6
攻撃範囲：8
防御能力：1
移動能力：0

●ホイツァー

防衛軍で最強の攻撃力と最長の射程距離を持ち、8ヘックス離れたオーガを攻撃できる。ただし、移動できないので、オーガに近づかれると弱い。また、オーガのミサイルには必ずねらわれる。

攻撃力　：2
攻撃範囲：2
防御能力：2
移動能力：4
〃（攻撃後3）

●GEV

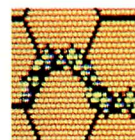
GEVはホバークラフト型で、防衛軍で最速。攻撃範囲は狭いが、他のユニットとちがって攻撃終了後にも3ヘックス移動できるので、オーガを攻撃したあと、オーガの射程外へ逃れることができる。

攻撃力
：1、2または3
攻撃範囲：1
防御能力
：1、2または3
移動能力：2

●歩兵部隊

歩兵は1～3分隊（数をヘックスに表示）ごとに行動。攻撃力も移動スピードも低いが、ガレキを乗り越えられる。また、3分隊までは1つのヘックスに集合させることができる。

その他のユニット

●クレータ

核爆発のあと。通過も進入もできないが、この上を越えて攻撃することは可能。

●ガレキ

通過できるのはオーガと歩兵部隊だけ。クレータと同様にガレキを越えての攻撃は可。

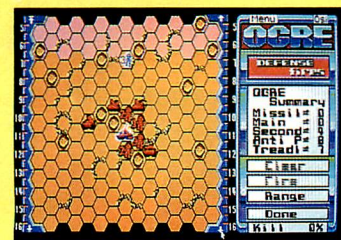
●ヘックス

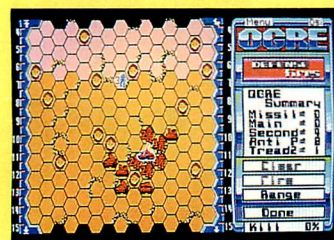
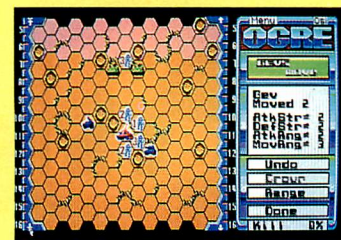
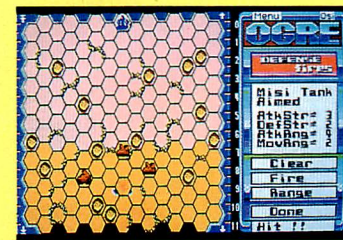
最初は、マップ全部がこれ。この上にいろいろなユニットを配置していくのだ。

初期戦でミサイルと主砲を破壊してしまうと、オーガに残った装備の攻撃範囲は2ヘックス以内なので、防衛軍の攻撃はすべて脚部に集中する。副砲や対人兵器を破壊するのはたやすいが、そのあいだにオーガは司令部に向かってどんどん移動して、司令部を押し潰(つぶ)してしまう。勝利を得るためには脚部を攻撃し、33％の確率に賭けつづけるほかはない。脚部はキャタピラ15（マークⅤは20）で1単位。全3単位から成り、1単位破壊するたびに移動スピードが1ヘックスずつ減っていく。

味方の部隊のうち移動スピードが速いものは、オーガを追いかけるように配置して、後ろから攻撃すると安全だ。

オーガの移動を止めた段階で、GEVかミサイル戦車が1台でも残っていれば勝利は確実。オーガの攻撃範囲外から攻撃しつづければよいのだ。そしてすべての装備を破壊しつくすと、オーガは爆発し防衛軍の勝利となる。

グラフィックの美しさは原作を超えている。コンピュータの思考中は何か明確な表示が必要では？

○オーガの脚部もあと1単位。これは攻撃し終ったところ（攻撃を終えると、表示が赤くなる）

○重戦車の攻撃が命中して、オーガの脚部が0となり、移動できなくなってしまった

○歩兵でオーガを包囲。オーガの脚部（Tread2）の表示も14から1と、激減してしまった

○攻撃後GEVを動かし、オーガの攻撃範囲外に置く。攻撃後動けるのはGEVのみなのだ

○ついにオーガの装備をすべて破壊し、オーガが爆発しているところ。これで勝利だ！

●九玉伝 FM77AV／テクノソフト➡キャラがとってもカワイイ！ とくに、編笠をかぶったときが最高。セーブをすると、次に始めるときは特定の場所から始まるのが気になる。（愛知県・山田彰）グラフィックに質感が出ていてとても良かった。スピードは少し速すぎる感じがするので、調整できればよかったと思う。アイテムと武器とをまちがえて投げないように注意！（北海道・松下晃宏）

あの『タッチ』のAVG。期待の新作!

タッチ

プレゼント 3本

PC-8801シリーズ(VAはのぞく)	5D	7800円

■発売元/東宝(☎03-591-4557)

●これがタイトル画面なんだけど、シンプルと言えばシンプル。でも、達也や南ちゃんの絵がほしかったね

待ってました! やっと出た『タッチ』! 広告によると"気まぐれ達也のハイスクールアドベンチャー"だそうで、主役は達也! ふむむ、いったいどんなゲームになってるんでしょうねえ。興味シンシン、さっそくゲームってみたわけですが……。

プロローグは高校入学

まさか原作のマンガを知らない人はいないはず。マジでそう考えちゃうほどブームになった『タッチ』だけど、TVも映画も、そして少し先に出たファミコン版のゲームも、それぞれなぜか原作とは大なり小なり違うストーリーだった。

だからかどうか、このパソコン版もマンガのタッチとは、全然違っているのだ。

はじまりは達也たちが高校に入学したところ。達也も何かクラブに……って、ボクシング部に入部するんだ。

そして、高校生になった達也の生活をアドベンチャー! ……のハズなのに、あれっ、新田由加が「先輩、いっしょに学校行きましょ」なんてやってくる。で、その日は1日由加といっしょに行動するんだけど……。あれれ? 由加って2歳年下だよね???

●「野球部かあ、でも和也がいるからなあ……」と悩んだあとは、しっかり体操部をのぞきに行く達也

●これは原田に「名前を書け」と言われて書いたらボクシング部の入部届けだったというあの1コマ

●そして「いっしょに学校に行きましょ」と迎えにきた由加との会話形式で達也の1日をAVGだ!

おなじみの登場人物たち

原作のマンガとかがあるゲームっていうのは、とかくグラフィックのことをいろいろ言われるもの。そりゃ、まるっきり違う人に見えるようじゃあんまりだけど、ある程度はガマン! だと思うんだよね。その原作の雰囲気が出ていて、実際のゲームがおもしろければ、グラフィックは多少オチても許せる! そう考えればこの『タッチ』のグラフィックは70点カナ。みんなはどう思うカナ?

●達也●
言わずと知れた主人公。あいかわらずノーテンキだ!

●南●
南は野球部のマネージャー。和也と達也と甲子園をめざす

●和也●
このゲームでは和也も交通事故なんかに遭わずに甲子園!

●南ちゃんのお父さん●
南風特製メニューのまずいコーヒーも飲むよーに

●パンチ●
2日目(?)の達也はパンチといっしょに行動する

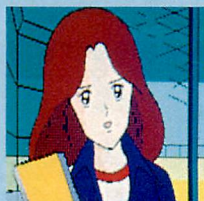
●原田●
ときどき原田に会わないとゲームが進まない

●ボクシング部主将●
高橋留美子ではなくあだち充のファンになる

●監督&黒田&幸太郎●
黒田と幸太郎はこれがいちばんイイ顔。失礼!

●由加●
デートだデートだ、と達也にくっついてくる

●新田●
新田は図書館で出会うときと決勝戦だけ登場

●西村●
このデレっとした顔は南風でのワンシーン!

●悠子●
なぜか地区大会のベンチでは先生って呼ばれるんだ!

●かおりちゃん●
体育館で忘れ物を拾ってあげないと会えない

●体操部のコたち●
のぞきに行ったら声もかけてみよう!

●フルーツフィールド MZ2500/コムパック➡フルーツがいろいろ変わっていくので楽しい。ブロックに性格づけをしているのがとてもいい。2000モードでは遅いので、2500モードでやりました。やり始めたら終われないのがパズルゲームの良さ。(神奈川県・高橋義弘)
パズルゲームが好きな人にはおすすめの1本。MZ2000用のDisk BASICがついてくるのがうれしい。(神奈川県・金子満生)

おや!? ストーリーが…

コマンド入力は、打ち込み＋(プラス)選択。行くとか聞くとかの動詞を打ち込んでから、河原とか達也とかの名詞を選ぶんだ。

で、ある程度こちらが選ぶとストーリーのほうはススっと進んでくれる（進んでしまう？）。つまり、あくまでアドベンチャーであって、シミュレートはできないワケ。

そのストーリーはなんともハチャメチャ。たとえばこの3枚の写真!! マンガではできなくてやりたかったこと、マンガのなかで気に入ってたシーン、全部全部、盛り込んじゃったってカンジだね。

◆いつものように(？)体育館をのぞいたら、南が新体操やってる。ドアのすきまから見てるんだよ

◆かおりは忘れ物を拾ってあげると「甲子園祈願」のお守りをくれる。達也はまだボクシング部……

◆そしてボクシング部の主将は、ナント和也からあだち充の色紙をもらって達也を野球部にやる！

このあたりふんいき出てるネ！

マンガの『タッチ』が好きなヒトは、ストーリーなどなど“違うもの”なのに、やっぱりこのゲームのなかにもマンガの1コマを求めちゃう！ この3枚、雰囲気でしょ！

◆西村との出会いの場面。南ちゃんめあてで南風に来るから、登場回数多いんだ、コイツ

◆原田も大事なワキ役を演じる。手編みの帽子をかぶってるけどもらう場面はなくて残念

◆達也がパンチのお散歩から戻ってくると南も内緒のところから帰ってる。何か裏話があると思ったけど、ナイ

上杉兄弟の活躍

そして場面は野球の試合。

ボクシング部から野球部にコンバートされた達也は、まったく練習することもなくさっそく名ピッチャー。地区大会では、先発こそできないけれど、和也をリリーフしたりもできるんだ。

上杉兄弟の活躍なんてコトバ、ふむ、聞き慣れないね。

もしかしたら野球ゲームも楽しめたりして……、なんて思ったりもしたんだけど、残念ながらそれはナシ。地区予選のあたりはアドベンチャー的な要素もなく、ギャグっぽいメッセージとグラフィックであっけなく過ぎてしまったのでした。

◆かくして達也は晴れて野球部員。西尾監督に肩を抱かれて、なんかふてた情けない顔してるね

◆◆そして試合。写真じゃない和也と達也がいっしょにベンチにいるなんて、なんだかドキドキしてしまいますね〜

◆達也が和也をリリーフするかどうかは選択できる。これはリリーフすると達也、しないと和也の図なんだ

そして甲子園……

地区予選を勝ち抜いた上杉兄弟ひきいる明青ナインは、ついに西村の勢南、新田の須見工との対決を迎えることになる——。

とまあこんなストーリー展開なんだけど、最初に期待しすぎたためか、イマイチ乗り切れなかった。少なくとも、タッチのファンじゃない人には向いてないと思う。

でも、ホントにタッチが好きな人には、コマンド入力の順番を探し出し、新たなストーリーを作り上げるのは楽しいんじゃない!?

ファン待望のゲームではあるが、アドベンチャーとしての謎解き要素がまったくないのは問題だ。

◆いよいよ勢南戦。まじめな顔したバッターボックスの西村。ピッチングも好調だが……

◆で、決勝戦は新田の須見工。気合いの入った新田を最後の打者にするのは和也か達也か

誰もいない風景………

どこへ行ってもさっきと同じ人がいて、さっきと同じ会話しかできない、進めない！ でも、そういうときは絶対どっか行き忘れてるハズ！ どっかのある人との会話だけは前に会ったときと違うハズ。そしてそれを済ませると今まで行けなかったところへ行けるようになって次の展開につながるんだ。でも誰もいなくなったこの3カ所では、子供部屋に南ちゃんの日記がないかとか期待しても何も新たな展開はありませぬ。せっかくなかなかいい感じの風景なのに……もったいない!!

●子供部屋●

●グラウンド●

●体育館●

ミニモニターズヴォイス

●スーパーアイスホッケー FM-7／コムパック➡スピードがすっごく速いので、低速モードでちょうどいい。しかし、グラフィックが見にくい。キャラは敵か味方かわからないし、ボールも小さすぎる。（大阪府・吉福利恵）アイスホッケーという試みはよいが、グラフィックにかなり問題がある。ゲームそのものでは悪くないので、その点を改善すればいいのでは。（大阪府・柳田宣広）

"かぶと割り！ 垂直切り！" あの必殺技がX1でもできる！ ©(株)ナムコ

ドラゴンバスター

X1シリーズ	5D	6200円

■発売元／電波新聞社(☎03-445-6111)

ゲーセンに登場した頃、それまでのビデオゲームでは味わえなかったRPGの香りがして、なかなか新鮮だったこのゲーム。先に発売されたファミコン版は原作とちょっと感じが違っていたが、このX1版は本物の味がするのだ！

X1でドラゴン退治

ご存じ、ドラゴン退治&お姫さま救出のアクションゲーム。平和だったローレンス王国に攻めてきたドラゴンたちに王女セリアをさらわれてしまい、乱暴者だったクロービスが正義の勇者"ドラゴンバスター"となってセリアを救うため旅立つ、というストーリー。

クロービス（プレイヤー）は自分でコースを選びながらドラゴン山へと向かう。旅の途中で墓場、塔、廃虚に入ると洞くつシーンになり、モンスターたちが攻撃をしかけてくる。剣やファイヤーボールを使ってモンスターをやっつけながら、アイテムや洞くつの出口を探して脱出！ これを繰り返して、ラストのドラゴン山でドラゴンを倒すとラウンドクリアだ。ラウンドが進むにつれコースが複雑化し、敵キャラの攻撃もメチャ激しくなる。

○つたにつかまって登っているクロービス。出口をさがすだけでなく、すみからすみまで回ってアイテムを取っていこう

ラウンドが進むにつれ、複雑化していくマップ。慎重にコースを選ばないと命取りになる？

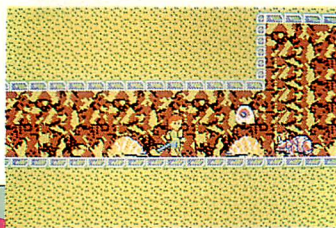
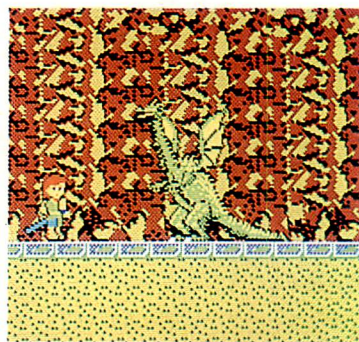
ROUND1 ROUND2 ROUND3

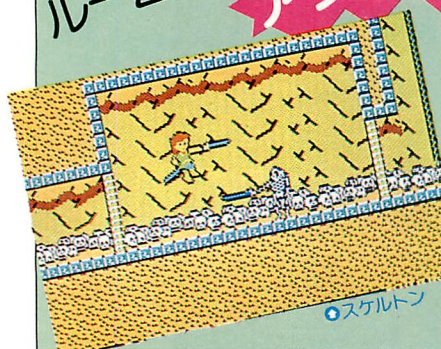
移植の出来はほぼ満点

さて、移植の出来はどうか。結論から先に書くと、95点はあげられると思う。X1対応だけに、スクロールよしキャラよしで、操作性も十分に満足のいくものだ。

しかも、ゲーセン版にできるだけ忠実に移植しているので、ファミコン版よりもずっとオリジナルに近いゲームに仕上がっている。ただ1つ残念なことは、サウンドがちょっと物足りないこと。FM音源対応にしてくれれば、100点満点だったのに……。

○ファイヤー・ボール ○かぶと割り ○垂直切り ○2段ジャンプ

キャラの動きがちょっと単調だが、グラフィックやスピードなどはゲーセン版に負けずがんばっている。

○ラウンド3ともなると、ザコキャラがいやというほど出てくる。ルームガーターと戦うまえにやられちゃうよ

○各ラウンド最後の舞台、ドラゴンとの対決だ。しかしこのドラゴン、大きいキャラなのによく動いているなあ。でも、このドラゴンには1カ所だけ弱点（ラウンドごとに異なる）があるぞ！ そこをねらえ！

小ボス ルームガーターにアタック

洞くつの中は迷路状になっていて、部屋がいくつもある。ここにルームガーター（小ボス）がひそんでいるのだ。こいつらはザコキャラと違い、やっつけられるとアイテムを出していく。これの繰り返しでクロービスは成長していくのだ！

○スケルトン

○ファフネル

○ウィザード

○ビショップ

○薬（青）：バイタリティ+30〜60
○スクロール：ファイヤー・ボール+1

で、写真上がそのアイテム。スクロールが出るとこがいちばん多い。全部で9種類ある

●ブルとマイティー危機一髪 MSX／ハル研究所➡音楽がとても良く、操作方法も簡単でやりやすかった。ただ、マップをもっと大きくして、部屋を迷路のように組み合わせればもっとおもしろくなると思う。（兵庫県・益岡秀人）キレイなグラフィックだけど、少しハデだ。それに各キャラの色づかいに難あり。キャラの動きや画面切り換え時のスクロールは文句ナシ！（宮城県・佐藤康弘）

空手技で妖怪退治……呪われた村を救え！

ルーイン

PC-8801mk IISRシリーズ	5D	7800円
FM77AVシリーズ	3.5D	

■発売元／ウインキーソフト(☎06-388-8177)

○地下の迷路はあまり変化がないので、必ずマッピングしよう

○地下で敵に出会うと戦闘シーンに。必殺キックでアチョー！

『ロストパワー』につづくウインキーソフトの新作『ルーイン』は、3D迷路や戦闘シーンもあるアクションRPGだ。

主人公は、南都大学空手部主将の東郷龍二。ある日、田舎に帰っている空手部員から東郷のもとへ手紙が舞い込んだ。村に恐ろしいことが起こっているので、力を借りたいというのだ。好奇心旺盛(おうせい)な彼は、さっそくその村へ向かう——。

ゲームは、東郷が村に着いたところから始まる。地上は横スクロールで、前後に移動するときは3D表示となり、村人たちと話をしながら情報を得ていく。村人たちにはしっかりとした性格づけがされているので、その性格をつかむ必要がある。また、時間の要素も加わっていて、村人たちそれぞれの生活パターンに会わせて行動していかないと、いつまでたっても会えない人ができてしまう。

○これが地上の画面。まずはこの神社に来るのがベストだろう

○裸の大将も村人としてゲスト出演!? 村の人は親切だってさ

地下に降りると3D迷路に切り替わり、出会った敵と戦うことになる。この戦闘シーンでは、もちろん空手で応戦。また、東郷を変身させることもできる。

グラフィックはとても美しく、地上のスクロールや重ね会わせ処理も抜群の出来(でき)だ。マップもかなり広い。

RPGにアクションゲームそのものの戦闘シーンを加えたのは好感が持てる。キャラクタにはひと工夫(くふう)を。

盗まれた宝石と殺人事件……この複雑な謎を解け！

ザ・マン・アイ・ラブ

PC-8801シリーズ	5D	7800円

※要400ライン専用モニタ

■発売元／シンキングラビット(☎0797-73-3113)

注：試プレイおよび画面撮影はPC-9801の開発バージョンのもので行いました

ニューヨークのとある私立探偵に仕事が舞い込んできた。彼はコーヒーを飲みほすと、その依頼を引き受けることに決める——。

こんな感じで始まるシンキングラビットのディスクミステリー・シリーズ第4弾が『ザ・マン・アイ・ラブ』(私の彼氏)。もちろんプレイヤーは私立探偵となり、事件の解決をめざすことになる。

事件のあらましはこうだ。

ミス・マクガイアの金庫から3つの宝石が盗まれたが、金庫には無理に開けられた形跡がない。事件を調べるうちに、ある殺人事件の被害者が盗難に関係していることがわかる。はたして宝石泥棒はこの男なのか、あるいは別の人物か、謎は深まるばかり……。

探偵は、自分の知っている場所にしか行けず、知っている人物のことしか聞くことができない。だから、行けるところで何でもためしてみて、少しずつ捜査を進めていくしかない。謎が謎を呼ぶと同時に、証言が証言を呼ぶわけだ。アドベンチャーとしてはかなり難しい部類に入るだろう。

このゲームの魅力は、入力したコマンドに対する返答が雰囲気(ふんいき)たっぷりなこと。また、アメリカン・コミック調のモノクログラフィックがいい雰囲気を生み出している。ゲームっていると、気分はすっかりハードボイルドなのだ。

○タイトル画面。モノクロで描かれたピストルがシブイ！

トリックが難しすぎる気がする。しかし、グラフィック、ストーリーなどは良くできている。

○依頼人と現場に来てみた。開けられたのはこの金庫だが……

○盗まれた宝石のうちの一つだ。これを見せる人といえば……

○思わぬ手がかりを警察でつかむことができるぞ！

●RED WING PC-88／コムパック➡88でこれほど本格的に空を飛び回れるソフトは初めてだろう。舵の動きがきちんとして、背面飛行、宙返りなどが思いのまま。が、水平飛行は少々難しい。ゲームの目的を遂行するだけでなく、フライトを楽しめるのがいい。でも、FM音源を使っているわりには、音が乏しい。エンジン音も、とてもジェット機の音には聞こえない。(愛媛県・浜屋秀幸)

会話とパズルで織りなすムフフ♡なゲーム
プレイメイト

MSX2	テープ	4500円
	3.5DD	6000円

■発売元／オメガシステム(☎0558-72-1629)

○スタート画面では年齢を聞いてくるが、ここでウソは言わないように!

○一生懸命ヨイショをすれば、このコもすぐに♡

○女のコの機嫌をうまく取ると、次にはパズルが待っているのだった……

プレイメイトといえばPLAYBOY誌を飾る女のコのことだが、これは全11面から成る美少女パズルゲーム。1面ごとに2ステージあって、最初に出てきた女のコと会話をかわし、うまく女のコを喜ばせたらムフフ♡グラフィックの登場だ。女のコはイマイチかわいくないが、一部にアニメ処理を取り入れていて、なかなか楽しめる絵になっている。

次にその画面がバラバラになってパズルに変身。手数制限がないので、がんばれば誰にでも解けるはずだ。

また、スクランブル機能(要VRAM128K以上)が付いていて、これを実行するとここ5年間の円ドルレートなどが表示される。いざというときの一時停止機能というわけだ。

ジョイスティックに対応させるとか移動中のピースを明示するなど、操作性をもっと考えてほしかった。

○これがウワサのスクランブル機能。これがあれば誰が来ても安心だ!

ドイツ軍の命運をかけ、レニングラードに進行せよ!
レニングラード

PC-8801シリーズ(VAをのぞく)	5D	6800円
PC-9801シリーズ	5DD、5HD	

■発売元／ポニー(☎03-221-3161)

○第18軍のキューヒラーに指令を与えているところ。冷静な判断が要求されるぞ!

ボードゲームをパソコンに移植したポニーのSPIシリーズの新作。第2次世界大戦中にドイツ軍がソビエトを侵攻する“バルバロッサ作戦”をシミュレートしている。

3つのルール、9つのシナリオのなかから好きな設定を選び、ドイツ北方集団長リヒター・フォン・レープとしてドイツ軍を指揮し、レニングラードをめざすというものだ。

機能が充実しているうえ操作性も良く、全体にプレイしやすいよう工夫されたソフトだ。コンピュータの思考時間が短いことと、おまけではあるがリヒターたちの顔をC.G.化して表示するのもうれしい。

○画面右下に表示されているオジサンが、キミが演じるリヒター司令官なのだ

ただ、ボードゲームそのままといった単純なグラフィックはちょっとさみしい。ボードゲームの雰囲気を出すよりも、パソコンならではの画面にしたほうがよかったのでは……。

操作性が良く、思考時間が短いのがありがたい。ただ、コンピュータがちょっと弱すぎるのでは……。

火炎放射器片手に、めざせ100面クリア!
ホット・スペース

プレゼント4本 各媒体2本ずつ

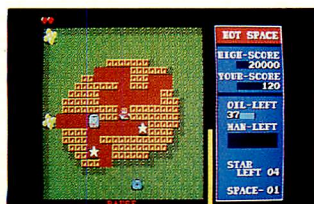
FM-7／77／77AVシリーズ	3.5・5D	4800円

■発売元／コムパック(☎03-375-3401)

美しいグラフィックとかわいいキャラクタが特徴のアクションパズルゲーム。迷宮のような空間にところどころ散らばっているスターを集めていって、最後に出てくるワープトンネルから次のスペースへ進んでいくというもので、目新しさは感じられない。

主人公の武器は火炎放射器。射程距離は短いが、敵を倒すほかに壁も壊せるので、これをうまく使うのがゲームクリアのコツだ。敵キャラは、弾を出すのや壁を越えるのなど、11種類いる。

全部で100面あるが、5面ごとにパスワードが出てコンティニューできる。画面は全方向スクロール。かなり広い面があるので、スターをすべて探すのはひと苦労だ。

せっかくFM音源対応なのだから、BGMにもっと凝ってほしかった。パズルとしても新鮮さに欠ける。

○まずは1面から。ここのスターを全部取っていけば面クリアだが、画面の外にもあるのだった

○スターを取るたびに何かアイテムが出てくるのだが、ときには壁を壊さないと取れないことも…

○2面にやってきた。この面は2画面ぶんの広さがあるので、とってもたいへんなのだ

●スネイク・イット MSX／セイカロモックス➡はっきりいって難しいので、長いことおもしろい。操作が単純でいいが、動きも単純だ。スピードがこれ以上速かったら死んでしまう～。(京都府・三谷修市)おもしろい、というか難しい。根性をすえて取り組まねば。スピードは絶妙! 早すぎもせず遅すぎもせず。ゲーム中にBGMがあったら、もっと楽しめたのに。(東京都・上杉成己)

LOLI先生&京こ HENO Yc のアドベンチャーTRY!あんぐる

かわいいリンダちゃんの弟になれるなんてシアワセ♡

グイン・サーガ

PC-8801シリーズ	5D	7800円
FM-7シリーズ	3.5・5D	

■発売元／D-PHOTON＝ビクター音楽産業
(☎03-406-0002)

きゃほ♡　今月から最新作以外のおもしろそうなアドベンチャーにもチャレンジするんだ♡ で、第1弾はHIDEさんもお気に入りのヒロイック・ファンタジー。私たち、誰も原作読んでないけれど、絶対解くんだお……!?(京こ)

コマンド入力は、はっきりいってム～ズかしい!!

Yc　とゆーわけで、今月は私たち、栗本薫さんのファンタジーの世界をさまようわけね。

HENO　よしっ、はじめるぞ。……わ、なんだよコレー!?　来たそうそう、グインがやられちゃったぜィ。わっ、ゲームオーバー！

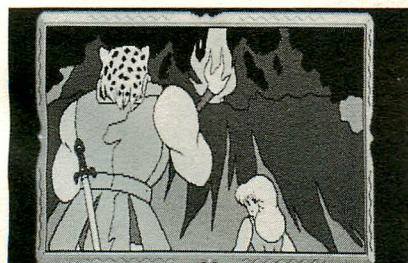
京こ　ここに原作本あるんだけど……。

Yc　用意されているコマンドもあんまり頼りにならないみたいだし、読んでみようかっ。

戦いに疲れきったグインにリンダは水をさし出す

京こ　グインって、タイガーマスクみたい♡　でも、どーやって顔洗うのかな。フケツ～！

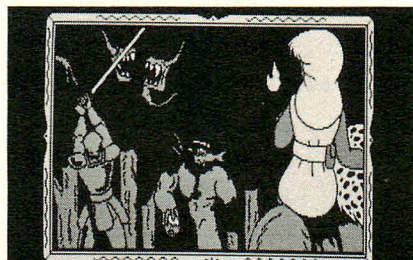
Yc　いいからっ！　だけどこれじゃ、水も飲めないね。物陰に何かないかな？

HENO　わっ、いきなりしゃべり出したゾ。

3人はゴーラの追手を逃れて運命の旅へ出発する

HENO　いよいよ冒険のはじまりだナ。でもリンダってカワいい！

京こ　性格キツそーだけど……。

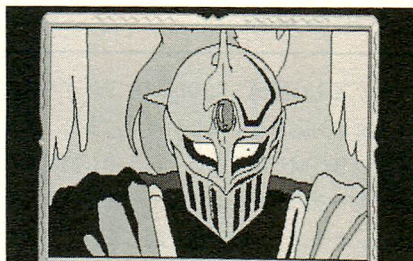
Yc　ルードの森って真っ暗！　さっきの茂みに戻ってみない？　こあいけど……。

原作に忠実に動くこと それが正解への第1歩♪

一夜を過ごすルードの森には悪霊グールたちが…

Yc　ぐえっ！　気持ち悪いだすー。

HENO　黒騎士隊が来たぜィ。ヤルか？

京こ　ちょ、ちょっと待って！　本では……。

HENO　いちいち確認するなよな、おめー。

スタフォロス砦の城主ヴァーノンは業病に苦しむ

HENO　捕まっちゃったぁ。でも、そのあいだにいろんな人と出会えてオモシロイんだ！

Yc　この人、コワイんだよねー。うっかりさわると黒死病がうつっちゃうんだよネ。

HENO　でも、正体見なくっちゃな！

キャラクタたちってみんなカックいーよっ♡

捕えられたグインは灰色猿との決闘を命ぜられる

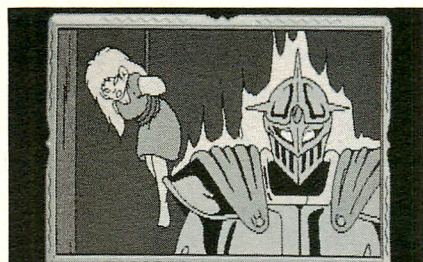
京こ　わ～、ヘンなサル！　きゃっきゃっ♡

Yc　この砂時計は動くのかしら？

HENO　いろんなトコ、やっつけてみよーぜ。ツボを責めれば砂が落ちるかも……。

隣りの牢にはイシュトヴァーンが捕えられていた

HENO　この人みたいに、カックいーのに活躍しない人がけっこう出てくるんだよネ。

Yc　とにかく絵はとてもキレイね♡　ただ、原作知らないと悩みまくるだろーナ!?

スニを救う最後の戦いによって新しい運命が……

京こ　スニを助けなきゃ！　かわいそう……。

Yc　LOLI先生、どーしよ～!?

LOLI　(じたばた)…仮面が脱げない!?

●エイリアン8　MSX／日本デクスタ➡これより速いと操縦できなくなるほどスピードが速い。慣れるまでは「なんだ!?」と思って、なげだしてしまいそうだが、しつこく続けていくと希望が見えてくる。ただ、ワナがきつい面、わかりにくいところなどがあり、128もの部屋を回りきるまでに飽きてしまう可能性がある。１画面につき１色というのがとてもむなしい。BGMもほしい。(大阪府・小高龍)

今月の移植版は、なぜかMSXとX1ばかりであった……。もっとFMにも移植してほしい!!

●ただ今、移植進行中！

ソフト名	機種	媒体	価格	発売元
地球防衛軍	X1turbo	5D	7800円	アートディンク
〃	FM77AVシリーズ	3.5D	7800円	〃
メルヘンヴェールⅠ	FM-7シリーズ	3.5・5D	7900円	システムサコム
魔界復活	MSX2	3.5DD	7800円	ソフトスタジオWING

九玉伝

X1シリーズ	5D	7800円

■発売元／テクノソフト（☎0956-33-5555）

スクロールは88よりもズッと速いし、BGMもかなりよくなっている。ただ、やはりキーボードでは操作しにくいが、ジョイスティック対応なので、あまり気にする必要はないだろう。あと、タイトル画面の背景色が黒ではなく青で、多少見劣りするような気がするが、どうやら、X1で背景色に黒を使うのがむずかしいらしい。が、タイトル画面なんて、ゲームの本質じゃないんだからどうでもいいか……。

○スクロールも速く、BGMも強化されている。ちんねん、そんねんの活躍が楽しみだね！

大戦略

MSX2	ROM	7800円

■発売元／マイクロキャビン（☎0593-51-6482）

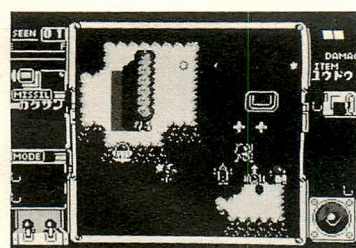
98版とはちがい、4国戦のモードがなく、また、エディット機能もないのは残念だが、非常に良い出来だ。まず、16色のグラフィックは他機種のものよりもキレイだ。それに、ジョイスティック対応で操作がカンタンなのもうれしい。しかも、マルチウインドウが開くのも速いし、ユニットの移動もすばやくできるのがいい。考えている時間が少々長く、ビュー・ウインドウが他機種のものより狭いが、コンピュータの戦略は一番強いのでは？

○ウインドウの表示が速くてとても気持ちがいい。16色を使ったグラフィックもきれいだ

トップルジップ

MSX2	ROM	5900円

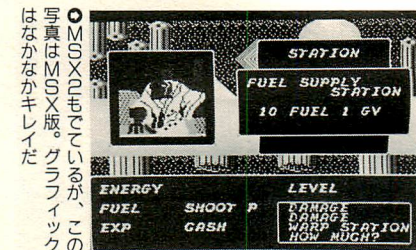
■発売元／ボーステック（☎03-407-4191）

アクションゲームでありながら、どの機種もスクロールがイマイチ遅かったが、このMSX2版なら満足のいく速さでプレイできる。もちろんキャラクタも、キレイでかわいいので、女のコが遊ぶのにちょうどいいゲームかもしれない。もちろんジョイスティックに対応しているので、88SR版よりはずっとゲームりやすい。あと、BGMもなかなかいい感じで鳴っていた。移植としては、かなり良くできていると思う。

○スクロールの速さは、今までの『トップルジップ』のなかで一番！ ワープ入口に入れるか

未　来

MSX	ROM	5800円

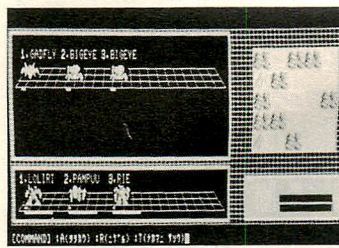
■発売元／ザイン・ソフト（☎0794-31-7453）

今回紹介するのはMSX版。グラフィックは、MSXとしてはかなり良くできている。とくに、アクション部分の主人公の動きがよく、しかもスクロールはなめらかだ。しかし、キャラクタに1色しか使ってないし、画面のちらつきも、けっして少なくはない。もう少しキャラクタのデザインなどを練ってもらえれば、いいカンジのアクションRPGに仕上がったと思うのだが……。BGMはMSXとしては標準の出来だ。

○MSX2もでているが、この写真はMSX版。グラフィックはなかなかキレイだ

クラックス

X1シリーズ	5D	4800円

■発売元／コムパック（☎03-375-3401）

バトルアーマー同士でパーティを組んで戦うRPG。効果音の使い方はうまい。移動もスムーズで、なかなか気持ちいいのだが、せっかくX1に移植したのだから、ジョイスティックに対応させてほしかった。また、プレイ中にBGMが鳴らないというのも物足りない。キャラのデザインは良くできている。全体に、オリジナルの88版を超える良くできた移植だが、まだゲームとしては工夫するところがあると思う。

○敵と遭遇！ どれを倒そうか、うむむ……。X1シリーズは移動がスムーズでありがたい

魔界復活

X1シリーズ	5D	7800円

■発売元／ソフトスタジオWING（☎0975-32-3929）

アドベンチャーだから、基本的にそんなに変わっていないのだが、ゲーム中に流れるBGMが、88版の不気味で耳につくものから、明るい音色のものに変わった。また、バスが発車する音などの効果音も、X1版のほうが良くできている。まだ残念ながらアニメーションシーンにたどりついていないので、アニメーションの出来はわからないが、この様子だと期待してよさそうだ。できれば、FM音源で楽しみたいゲームだ。

○BGMがぜんぜん違うんだよ〜！ グラフィックのほうはあまり変わんないんだけどね……

※移植版問い合わせ先➡アートディンク（☎0474-77-7541）、システムサコム（☎03-635-5145）、ソフトスタジオWING（☎0975-32-3929）

ウイングマン2

MSX	ROM	5800円

■発売元／エニックス(☎03-366-4345)

大人気のAVG『ウイングマン2』がついにMSXで登場した。

グラフィックはMSXとしてはまあまあの出来だが、枚数がかなり減ってしまったのは残念。

でも、"なんですかモード"や"チョークモード"などの細かな設定はそのまま移植されている。

ゲームの再開はパスワードで行う。媒体がROMなので、誰でもカンタンにプレイできるのがいいネ！　とくにアドベンチャーを食わずぎらいの人にオススメ！

❶桃子ちゃんは、MSXでみてもやっぱりカワユイ／　次はどこへ行こうかな？

Gaming WORLD INFORMATION

MSX『グラディウス2』アイデア募集中！
キミの得意な部門でゲーム作りに参加しよう

『グラディウス』の発売元コナミでは、グラディウスの続編として『グラディウス2』を開発することになり、ユーザーからアイデアを公募している。募集部門は次の4つ。

①ゲームアイデア部門②ストーリー、シナリオ部門、③イラスト部門⑤モデル、ジオラマ部門

応募方法は、③イラスト部門はハガキ大以上の白紙、⑤モデル、ジオラマ部門は写真に撮影し、その他の部門はレポート用紙を使用し、下記まで送ればいい。締め切りは7月31日（当日消印有効）。応募先は〒650神戸市中央区港島中町7－3－2「コナミ工業株式会社　グラディウス2　アイデア募集係」。各部門の優秀作については、審査により表彰、豪華商品のプレゼントなどが予定されている。キミも得意な分野に応募してみよう！

『ザナドゥ・データブック』VOL.1&2
2分冊の"完璧・ザナドゥ本"セットで5名にプレゼント！

超大ヒットRPG『ザナドゥ』の完璧（かんぺき）プレイングマニュアルが登場した。エム・アイ・エーから発売中の『ザナドゥ・データブック』VOL.1,VOL.2（定価：各1300円）だ。

この本は、VOL.1で「シナリオⅠ」、VOL.2では「シナリオⅡ」を対象に、両シナリオに登場する全モンスターの全データをカラーイラストをまじえ説明している。VOL.1のシナリオⅠ攻略法、VOL.2のザナドゥ見聞録や歴史的考察もおもしろそう。

この『ザナドゥ・データブック』のVOL.1, VOL.2の2冊セットをエム・アイ・エーからテクポリ読者5名にプレゼント。

希望者は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢を明記のうえ、〒107東京都港区南青山6－11－1　スリーエフ南青山ビル　㈱ビジネスアスキー　出版宣伝部「ザナドゥ・データブック係」まで応募してください。締め切りは7月18日（必着）。

❶著者はファルコムの宮本恒之さん。イラストは横山明さんだ

J＆P関東3店でロングランフェア開催！
「囲碁ソフトリーグ戦」など楽しさいっぱいだ

6月21日から7月20日までの1カ月間、関東地区のJ＆P3店で「第1回J＆P　S.M.H.アミューズメントフェア」が開かれる。このフェアは、J＆P渋谷、町田、八王子店が共同で開く初めての催（もよお）し。

第1回フェアで3店合同で行われるイベントが「J＆P　S.M.H. PLAY&PLAY&PLAY」。期間中、3店で開かれたイベントに参加したりソフトを買ったりするとスタンプがもらえ、その数によってメンバーズカードの登録や景品がもらえるというものだ。そのほか、ソフトハウス20社の参加による人気ソフトのデモやゲーム大会なども予定している。

各店のイベントのなかで興味深いのが、7月5日に渋谷店で開催予定の「第1回公開囲碁対局ソフトリーグ戦」。『本因坊』『対局囲碁』『パソコン棋士』『碁キチくん』の4本の囲碁ソフトをリーグ戦形式で対局させ、その強さを競うというものだ。

問い合わせは、最寄りのJ＆P各店へ。

プレゼント from ソフトハウス

OGRE発売記念、特製ポストカードプレゼント！

今月号のゲーミングワールドで紹介したシミュレーションゲーム『OGRE』の発売を記念して、システムソフトから特製ポストカード4枚セットを読者10名にプレゼントする。セットの内訳は、OGRE×2、大戦略×1、上海×1。希望者は、プレゼント名を明記したハガキで「テクノポリス編集部　ポストカード係」まで、7月18日必着で応募してネ！

『扉を開けて』X1版を3名にプレゼント！

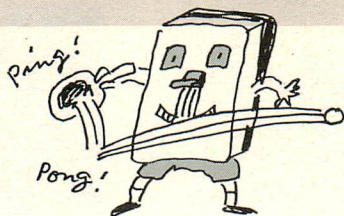
6月号のGW・今月の移植版で紹介した『扉を開けて』X1版（5D版・7800円）をキティエンタープライズから読者3名にプレゼント。要漢字ROM、2ドライブなので注意すること。希望者は、プレゼント名を明記したハガキで「テクノポリス編集部　扉を開けて係」宛、応募して！（7月18日必着）。

❶新井素子のあとがきもついたX1版の『扉を開けて』

ファルコム&上海バッジをペアでプレゼント！

最後は、ゲーマーにピッタリのバッジのプレゼントです。日本ファルコムの「ガンバレファルコム・バッジ」とシステムソフトの「上海バッジ」の2個セットを20名に進呈！　希望者は、「テクノポリス編集部　バッジプレゼント係」へ、ハガキにプレゼント名を明記して応募してください。締め切りは7月18日必着。

❶左がガンバレファルコムで右が上海バッジ

緊急情報!! 『大戦略』シリーズに新たな仲間が加わるぞ／　その名も『大戦略マップコレクション』。新しいマップで、新しい戦略を楽しめるようになるのだ／　まず、98専用版は各媒体4200円。全部で45本のマップを収録。次に、88・X1版共通のものが3500円。16本のマップを収録。98版、88・X1共用版どちらも限定5000本発売だ。大戦略ファンはさっそくパソコンショップに予約に行こう!!

発売から1年半後にテクポリ編集部で突如よみがえったコナミのピンポンが、今度はファミコンに姿を変えて再登場！ いやあ、おもしろいゲームって、息が長いんですねえ。

※ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です

この夏は"ファミコン"ピンポンでいい汗流そう！

スマッシュピンポン

ファミリーコンピュータ	ディスク	2500円

■発売元／任天堂　©1987 Nintendo／KONAMI

コナミのMSXオリジナル版の発売は一昨年。半年ほどまえに編集部で突如よみがえり、一大ブームを巻き起こしたピンポンが、今度はファミコン版になって再登場した。

レベルが5段階あって、コンピュータ相手の1人プレイと友達と対戦する2人プレイが楽しめ、ゲームモードは2種類（11点制と21点制）と基本的な設定はMSX版と同じ。

ファミコン版ならではのものは、「ネット」「アウト」などを伝えるリアルな審判の声と、スタートボタンを押すと任天堂キャラが登場し「ファイトッ！　ファイトッ！」と応援してくれることなど。ゲームとは直接関係ない遊びの要素が新たに加えられたのだ。

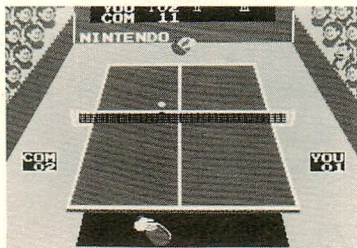
相手から返ってくる球に合わせてラケットが勝手に左右に動いてくれるから、レベルさえ欲張らなければ、誰でも気軽に楽しめる。

もちろん、フォアハンド、バックハンド、どちらもOK。左右に打ち分けて相手を揺さぶり、スマッシュ、ドライブ、カットを駆使してタイミングをはずし点を取っていこう。ただしスマッシュが使えるのは、ヒュ〜ンという音の"チャンスボール"が返ってきた場合だけ。それ以外だと、ネットになってしまうから注意すること。

操作性、スピード感とも抜群で、長〜く楽しめるソフトとしてオススメしたい。

さすがの出来。懐かしいゲームがきちんと移植されると、なんとなくうれしくなってしまう。

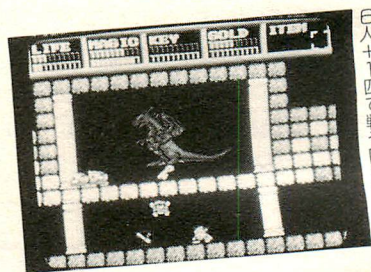
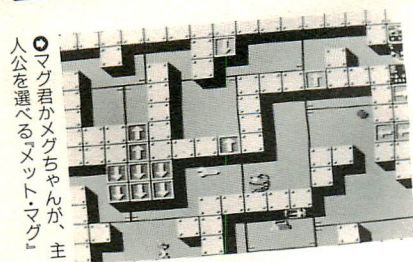
❶スタートボタンを押すと、いきなりキャラ君が出て、"ファイト！"と応援してくれるよ

❶第3セットまで持ち越すと、ご覧の通り、チアガールならぬチアキャラがずらっと登場する

❶右側の観客席に注目！ MSX版ではペンギンだったけど、ファミコン版はゴリラなのだ

❶センターラインに打って"必殺"消える魔球なのだ

パソコンからの移植版が今後も続々登場の予定。また、年令に関係なく楽しめるスポーツゲームも発売ラッシュ。FC（ファミコン）界も新しい道を探しているようだね。

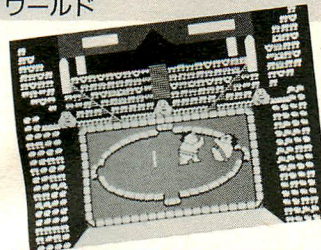
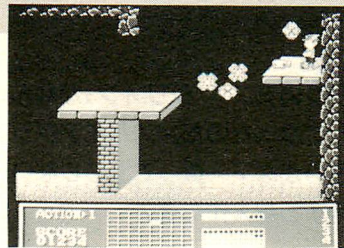
イマジニアの**冒険浪漫**は基本的にはパソコン版と同じゲームで、主人公はもちろんドタくん。地上からスタートし、地下、水中、天上界へと冒険の旅を繰り広げるアクションRPGだ。またMSXと同時発売の**ドラゴンスレイヤーⅣ**のファミコン版はナムコから登場。

今回はまた、スポーツものにユニークなゲームがそろった。テクモの**つっぱり大相撲**は、前頭13枚目からスタートし、最終的には東の横綱をめざすという相撲ゲーム。2人でプレイできるVSモードもついている。最高8人までプレイできるのがナムコの**ファミリーボクシング**。トレーニング、トーナメントなど6つのモードつきだ。**エキサイティング・バスケット**（コナミ）は、ゲーセンの『ダブルドリブル』の移植版で、試合時間やプレイヤーの数などが選択できる。**燃えろ!! プロ野球**（ジャレコ）はセンター側から見てプレイする3Dベースボール。**ゴルフUSコース**は、JAPANコースにつづく任天堂の新バージョンゴルフで、おなじみのディスクトーナメントも行われる。

梅雨の季節は、ファミコンのスポーツゲームで汗を流しては？

❶『ドラゴンスレイヤーⅣ』は6人＋1匹で戦う団体戦だ

❶マグ君かメグちゃんが、主人公を選べる『メット・マグ』

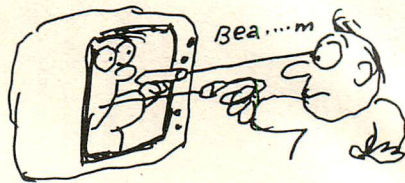
●ザ・キングサーモン PC-88／ホット・ビィ➡グラフィックのスピード、ゲームの進行スピードは、少し遅いように思う。グラフィックはそんなに凝ったものではないので、とくにそう思う。つりのシミュレーションとしては、初心者などに難しい点もあるのではないか。マニュアルも専門的だ。また、つりが1回終わるごとに月日を入れなければならないのが不便だ。（福岡県・山本和博）

WORLD ワールド Touch(タッチ) & Play(プレイ)!

●国技館で裸の戦い！『つっぱり大相撲』では横綱をめざすおすもうさんとなってドスコイ

●パソコンではすでに人気のアクションRPG『冒険浪漫』FCでもドタくんが戦う！

●ゴルフができなくても楽しめる『ゴルフUSコース』は、3D画面でのびのびプレイ！

ソフト名	発売元	価格＆媒体	キャッチフレーズ	ゲーム内容	発売予定
迷宮寺院ダババ	コナミ	2980円 DISK	不気味な迷宮寺院ダババで、村の娘たちはいけにえになってしまう	妖気あふれる敵や謎の寺院が不気味な雰囲気。４つのエリアそれぞれのボスキャラを倒さないと次のエリアに進めないし、攻撃用アイテムは２つ同時には持てない。パズル的要素も濃いよ。	発売中
ナゾラーランド第2号	サン電子	2980円 DISK	マガジン感覚の多彩ディスクの第２弾。６種類のゲームがパック!?	物々交換でリッチマンをめざす『わらしべ』、４人プレイ可能の早押しクイズ、推理アドベンチャー、爆弾で壁を壊しながら地底を進む『爆風トモちゃん』、変形オセロとユーザーコーナーの６本収録。	発売中
ゴルフUSコース	任天堂	3500円 DISK	ディスクファクスを使った全国大会の第２弾。コースは広いアメリカ	JAPANコースに続いて全国大会が開かれるのは、アメリカの広〜いゴルフ場。コースが３Ｄとなって、より実際に近いプレイ感が楽しめる。ディスクファクスで全国のプレイヤーと競おう！	発売中
燃えろ!! プロ野球	ジャレコ	5500円 ROM	計234人のプレイヤーが思いのままに動かせる！VSモードが楽しい	音声合成で、アウト、アホーなど16種類の声が出る。守備は、打球に一番近い者が処理するが、二番目に近い者もバックアップに走る。デッドボールの乱闘やバッターのアップなどもできる。	６月26日
エキサイティング・バスケット	コナミ	2980円 DISK	バスケットボールのスピード・スリル・興奮をファミコンで再現！	プロ・バスケットの醍醐味である速攻や３ポイントのジャンプショットもできる。フォーメーションが多彩で、チームプレイの楽しさも。フリースローやファウル、退場などルールにも忠実。	７月下旬
磁界少年メット・マグ	DOG	3400円 DISK	男の子用と女の子用とではキャラが違う迷路型シミュレーション	男の子用はメカニックで、コンピュータ内部に迷い込んでしまったマグ君が主人公。女の子用はコミカルで、マグ君を追ってメグちゃんが磁界に入るという設定。ボーナスステージもあるよ。	７月３日
月風魔伝	コナミ	4900円 ROM	月氏一族に伝授される３本の波動剣が、地獄界に渡ってしまった！	横スクロール、マップ、３Ｄアクションなどの画面が絡み合っている。64×64ドットの史上最大のキャラが登場し、ダイナミックに移動。キャラがそれぞれ不気味な雰囲気を持つホラーワールドだ。	７月７日
ファミリーボクシング	ナムコ	4900円 ROM	ボクシングのスリリングな緊迫感と、手に汗握る興奮をＦＣ(ファミコン)で！	自分で選んだキャラをトレーニングして強くできる。トレーニング、トーナメント、２人プレイ観戦など、６つのモードで楽しめる。パスワード方式で、パワーポイントをセーブできる。	６月19日
冒険浪漫	イマジニア	未定 DISK	パソコンでおなじみのアクションRPG。主人公はもちろんドタくん	ドタはバタ博士の助手。バタ博士が呪われた秘法を解いてしまったため、バイオモンスターたちが町を襲い、ドタの恋人や博士は捕らわれの身に。彼らを救うため、逆秘法を手に入れなければ……。	８月下旬
ドラゴンスレイヤーⅣ	ナムコ	4900円 ROM	ドラスレシリーズがついにＦＣ(ファミコン)化。アクションRPGにパズル要素も	主人公は１人ではなく、それぞれ能力や役割が違う６人＋１匹のファミリー全員。エリアごとにもっとも適したキャラを選ぼう。剣を手に入れ、洞窟のキングドラゴンを倒すことが最終目的だ。	７月中旬
ミラクルロピット	キングレコード	4900円 ROM	可愛いい少女を連れてひょうきんロボットは正体不明のUFOを追う	異次元の洞窟や砂漠など、13のワールド。途中で敵にやられてしまっても、相棒の女の子が30秒以内にパワーを取ると復活できる。ロボットは、高所から飛び降りると足が短くなってしまう。	７月中旬
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ	未定 DISK	僕は無実だ！　僕をワナにはめた真犯人はコノ手で捕えてやる！	モンティは無実の罪をきせられて、死刑の判決を受けてしまった。彼は、自らの手で無実を証明するため、刑務所を脱走した。迷宮に隠された真犯人の証拠写真を集め、無実をはらすのだ。	７月中旬
つっぱり大相撲	テクモ	4900円 ROM	おすもうさんになってドスコイしよう！　勝ち越せば昇進できるぞ	前頭13枚目からスタートし、戦っていくほどにプレイヤーは成長していく。パスワードがあるので、一場所15戦の途中でやめることもできる。２人プレイも可能。名前の登録に漢字が使える。	９月

Game-On! セガ

セガが原作(!?)のアニメ『ジリオン』がなんと1メガソフトになったのだ。スパイアクションとでもいうのかな? 買って損のしない…、いや、絶対得する超大作だぞ!

このソフトを手にすれば、キミはもうホワイトナッツ!

赤い光弾ジリオン

セガマークIII	ROM	5000円

■発売元/セガエンタープライゼス(☎03-747-7435)

○ひぇ〜っ、セガのグラフィックって本当にスゴイのね。これってほとんどアニメのまんま!

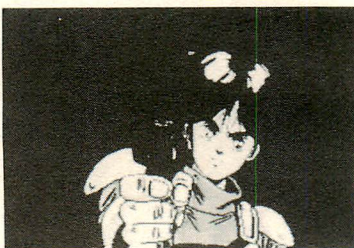
● "光線銃"のゲーム化だ

セガの「超高速光線銃ジリオン」というオモチャを題材にした『赤い光弾ジリオン』というアニメを知っているかな? そのアニメをゲーム化したのがこのソフト。知らない人はさっそく、日曜の朝早起きしてテレビ放送を見ることにしましょう。

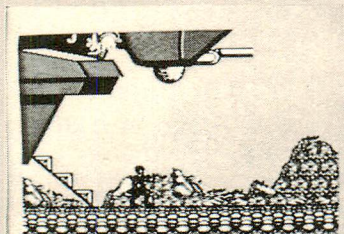
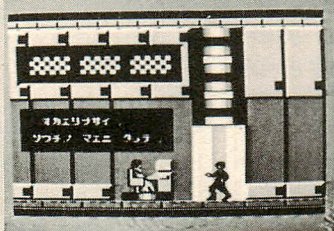
さて、ゲームの主人公は宇宙の平和を守るホワイトナッツの一員"J.J."。光線銃ジリオンを駆使して、秘密情報を盗んで捕らわれている仲間のアップル、チャンプを敵基地から救出するというアクションアドベンチャーゲームなのだ。

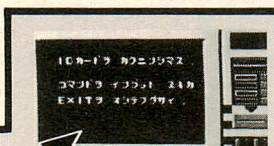
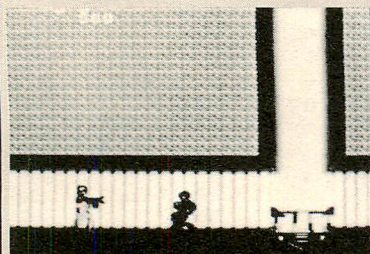
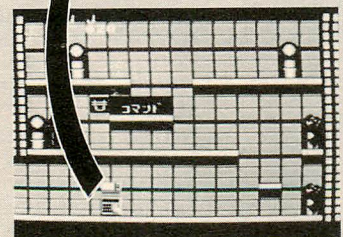
● 気分はもうスパイ!

ジリオンで敵はカンタンにやっつけられるけれど、迷路状になった基地内には赤外線センサ、バリアなどのトラップがいっぱいで、なかなか先へ進めない。でも、このゲームにはトラップを一定時間停止できるIDカードがある。IDカードをコンピュータに入れ、トラップ別に全10種類あるコマンド(マップ表示、自殺なども)を入力すればいいのだ。なんか本当のスパイになったような感じさえする新鮮なアイデアだ。

トラップが停止しているあいだにシークレットボックスを壊してアイテムを入手。アイテムのなかには、ジリオンのレベルが倍増するジリオニウムというものがあって、各部屋を開けるための"ドアオープンコマンド"もここに隠されている。

ちょっと異色のゲームだが、ゲームバランスがしっかりしていて楽しめるソフトだ。

原作付きゲームの好例。アクションゲームをアニメと結びつけることによって、おもしろさを倍加している。

ここはめちゃ狭い。3画面分ぐらいしかないんじゃないのかなァ……

○ランドキャリッドを出るとすぐに敵が出てくる。敵が少ないからといって安心するな

○ランドキャリッドの内部。エイミがライフを満タンにしてくれるぞ!

ここはいくつもの部屋からなる。コンピュータをうまく利用して奥の部屋へ突き進もう!

○コンピュータにキーワードを入力するところ。間違えるなよ

○基地内の通路には、敵だけではなく地雷もあるぞ。タイミングよくジャンプしろ!

○コンピュータ・ルームにあるシークレットボックスを壊すとアイテム出現!

今月の新作

○みなさんご存じ、ファンタジーゾーンの主人公オパオパ。アニメにも登場しているのだ

まだまだあるぞNEWソフト

エンデューロレーサー

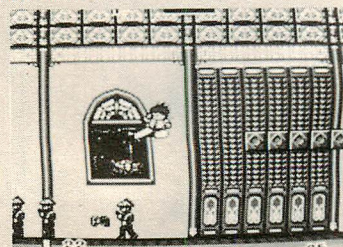
■機種/セガマークIII
■価格/5500円

ゲーセンのものは3D画面だったが、マークIII版ではナナメ上から見た画面になった。迫力不足かもしれないが、コースがより一層バラエティに富んだものになったのだ。2メガROM版。

魔界列伝

■機種/セガマークIII
■価格/5000円

魔物マダンダ退治に向う主人公ワン。キックとジャンプで妖怪を倒していく横スクロール型カンフーアクションゲームだ。大親玉(ボスキャラ)も大迫力! 1メガROM版。

●**ラスベガス PC-88/スタークラフト**➡スタークラフトらしいグラフィック。ただし、画面上にあとからアイテムを描くのはいまさらいただけない。また、入力した言葉に、いちいちディスクアクセスして答えるのはひどい。謎自体も単純であり、単なるアイテム探しゲームになっている。アドベンチャー初心者向きだ。ただ、言葉探しになっていない点は評価できる。(神奈川県・中崎知道)

最新ソフト・ランド

ガイアの紋章

PC-8801mkIISRシリーズ / X1シリーズ	5D	7800円

■発売元／日本コンピューターシステム(☎03-486-6311) ■発売予定／6月下旬

『エルスリード』の戦術を継承したシミュレーションゲームで、戦術マップによる勝敗がゲーム進行を左右する。シナリオを選択できるランダムモード、「エルスリード」の戦史全編を楽しめるキャンペーンモード、シナリオコンストラクションの3モードがある。

生命惑星M36
—生きていたマザーブレイン—

MSX	ROM	5800円

■発売元／ピクセル(☎03-476-3109)
■発売予定／7月下旬

"惑星M36"に移住する計画を進めていた日本の科学研究所ビーナスの調査団が行方不明になり、風間リュウひきいる第二次調査団がM36に向かう——。ゲーム中の数多くのメッセージからストーリーを理解していくリアルタイムRPGだ。

ドラゴンスレイヤーIV

MSX	ROM	未定
MSX2専用	ROM	6800円

■発売元／日本ファルコム(☎0425-27-6501)
■発売予定／7月10日(※MSX2版のみ)

あの"ドラゴンスレイヤーシリーズの第4弾。家族6人と1匹が協力して、復活したドラゴンを倒すというストーリーで、同時にナムコからファミコン版も発売される。

ドラゴンを倒すためには、4つの隠された宝冠(クラウン)を探し、ドラゴンスレイヤー(ドラゴンを唯一倒すことができる魔法の剣)を手に入れなければならない。

メタルギア

MSX2	ROM	5800円

■発売元／コナミ(☎03-264-5678)
■発売予定／7月中旬

タクティカル(戦略的)ロールプレイング&アドベンチャーゲーム。プレイヤーは、局地的反乱、地域紛争、テロ活動などに対処するために編成された特殊作戦部隊"FOX HOUND"(キツネ狩り)のメンバー、SOLID SNAKEとなり、南アメリカの奥地へと向かう。そこに待ち構えているのは、武装要塞国の最終兵器メタルギアだ。

闘氣王

PC-9801シリーズ	3.5・5DD・5HD	7800円

■発売元／スタークラフト(☎03-988-2988)
■発売予定／7月10日

『九龍島』『上海』とつづくロールプレイングゲームシリーズの第3弾。核戦争で壊滅的な打撃を受けた日本では、江崎源蔵という男が政治を牛耳(ぎゅうじ)っていた。彼は新国家を「闘氣国」と命名しみずから"闘氣王"と名乗り、全世界に災厄をもたらしていた。そこでアメリカのCIAはジェイミースターを送り込んで彼を倒そうとするが、ジェイミーさえも敵のワナにはまってしまった——。

ヴェルツェル

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円
FM77AVシリーズ	3.5D	
X1シリーズ	5D	
PC-9801シリーズ	5DD、5HD	

■発売元／ジャスト(☎03-706-9766)
■発売予定／7月中旬

バトルアーマー"ヴェルツェル"を駆使して戦うアドベンチャー・シミュレーション・ウォーゲーム。ヴェルツェルのコックピット内は自動化されていて、パートナーとしてヴィダルというかわいい女のコも登場する。

音声合成(ジャストサウンド)、音声認識(ジャストサウンドII)に対応している。

聖飢魔IIスペシャル

MSX2	ROM	5800円

■発売元／ソニー(☎03-448-3311)
■発売予定／7月21日

おなじみ聖飢魔IIのリーダーこと悪魔教教祖デーモン小暮が主人公のアクションRPG。

悪魔教布教の野望に燃え、4人の仲間たちと魔界より俗性へと降り立ったデーモン小暮だが、宿敵ゼウスとの戦いに敗れ仲間全員が捕らえられてしまった。はたしてデーモンは仲間を救出できるか——。ファミコン版のストーリーを大幅に変えたMSX2版だ。

ドラゴンバスター

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	未定

■発売元／エニックス(☎03-366-4345)
■発売予定／7月

今月の注目ソフトとしてX1版を紹介した『ドラゴンバスター』が、エニックスから88SR版となって発売されることになった。ゲームの基本は変わらないそうだが、アドベンチャーには定評あるソフトハウスが手がけるだけに十分期待できそうだ。とくにエニックス独自のグラフィックが楽しみだ。

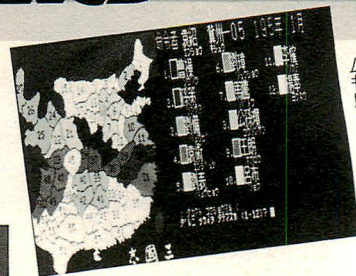
聖名子(みなこ)(仮題)

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円
FM77AVシリーズ	3.5D	
X1シリーズ	5D	
PC-9801シリーズ	5DD、5HD	

■発売元／ジャスト(☎03-706-9766)
■発売予定／7月中旬

美少女ファンにはすっかりおなじみの『天使たちの午後』の続編？今回は5人の女のコが登場し、ムフフ♡グラフィックを楽しみながら、アドベンチャーを繰り広げていく。全55シーンの、第1作よりもぐんとスゴそうなグラフィックが楽しみ。ジャストサウンド、同IIにも対応している。

●VAXOL PC-88／ハート電子➡スピードがとても速い。全体的には100点をあげてもいいゲームだが、キャラが画面上にたくさん出てくるとちらついて自機が見にくくなる。(鹿児島県・下青木昇)グラフィックやサウンド、スピードなどはモンクないが、難しすぎるのでうまくなるまでおもしろくない。(石川県・道林純)初めてテグザーをやったときと同じ感動を覚えた。(愛知県・可知真一)

読者が選ぶ おもしろソフト 今月のBest20

○5月号の特集がきいたか、突如1位の『三国志』。しかしこのゲームも息が長いねえ

順位	前号	ソフト名	発売元	得票数
1位	4位	三国志	光栄	157
2位	1位	ウィザードリィ	アスキー	148
3位	3位	ディーヴァ	T＆Eソフト	130
4位	9位	大戦略シリーズ	システムソフト	77
5位	2位	シルフィード	ゲームアーツ	56
6位	7位	ウィザードリィ2	アスキー	52
7位	7位	信長の野望　全国版	光栄	49
8位	11位	めぞん一刻	マイクロキャビン	45
9位	6位	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	36
10位	17位	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	32
11位	5位	ザナドゥシナリオII	日本ファルコム	31
12位	——	ジーザス	エニックス	27
13位	16位	グラディウス	コナミ	25
14位	13位	ザナドゥ	日本ファルコム	23
15位	——	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	20
16位	——	九玉伝	テクノソフト	16
17位	——	夢大陸アドベンチャー	コナミ	14
17位	12位	ファンタジー	スタークラフト	14
19位	14位	ハイドライドII	T＆Eソフト	12
20位	20位	まじゃべんちゃー	テクノポリスソフト	10

※5月号ゲーミングワールドモニタープレゼント応募ハガキから

5月号 モニター当選者発表

以下のみなさん、おめでとう！ キミは今月のモニターですよ♡くわしーいモニター報告と必勝法など送ってネ！

ゲーミングワールドモニター

●**ジーザス**　渡辺大作(愛知)由本真也(兵庫)村尾圭治(長崎)●**デスフォース**　宮川二郎(埼玉)大野孝之(栃木)野嶽学雄(神奈川)●**エルスリード**　加藤隆幸(兵庫)田中克佳(和歌山)揚岩俊美(福島)●**プロジェクトA子**　竹本格久(愛知)久保村里正(東京)難波靖彦(岡山)●**イミテーションシティー**　藤井英利(岡山)小城章弘(埼玉)多田和弘(徳島)島田昭(愛知)安部勝(大分)中山茂(富山)岩藤高志(岡山)西本豊(高知)越谷寿幸(北海道)池田慎一(宮城)●**ホールインワンスペシャル**　羽生田隆(静岡)深澤聡(静岡)北川道隆(富山)●**ピロマン**　藤田隆之(岐阜)松岡伸幸(埼玉)杉山清司(兵庫)●**マッドライダー**　山本敏雄(兵庫)緒方札(熊本)●**ファンタジーゾーン**　平塚賢太郎(千葉)加藤昌央(埼玉)久保卓嗣(兵庫)●**ア・ナ・ザ**　成田道典(神奈川)竹内久(愛知)山口直樹(静岡)●**幻夢の城**　芝田邦彦(東京)那部吉信(茨城)剣持智司(岡山)●HATTY　広谷成信(富山)中里良(東京)福島宗宏(大阪)津川俊也(大分)速水真吾(埼玉)田川綱高(茨城)●**棋聖**　安藤治(愛知)後山雅士(大阪)小杉清(新潟)●**魔界復活**　田原日出夫(千葉)深瀬正博(静岡)和田隆(大阪)●**サッカー・ゲーム**　青木淳也(岡山)安藤元(埼玉)他3名様●**ナムコテレホンカード**　桐野勝(大阪)小泉俊次(神奈川)他8名様●**ディーヴァ・グッズ**　三島典子(島根)阿部進(埼玉)小谷広秋(宮崎)他10名様

※敬称略

モニタープレゼントに応募しよう！

「ゲーミングワールド」で紹介したソフトをソフトハウス各社のご厚意により、愛読者の皆様にモニタープレゼントします。ご希望の方は、左下のGWPシールをハガキにはって、以下の事項を明記の上、応募してください。①希望ソフト名ひとつ（各機種用および媒体が2種類以上ある場合は希望の品を明記）②今月号でおもしろかった記事を順に3つ③使用パソコン名④今後、テクノポリスで取り上げてほしい記事⑤今いちばん好きなゲームソフトとその機種⑥住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号。モニタープレゼント応募の宛先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM　テクノポリス編集部GWP係です。〆切は7月18日（必着）、当選者の発表は9月号です。なお、当選した方には、モニターの感想をお願いします。

※公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

ゲームソフト 売れ行きBest10

順位	ソフト名	発売元
1位	★ジーザス	エニックス
2位	ディーヴァ	T＆Eソフト
3位	大戦略シリーズ	システムソフト
4位	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
5位	ガリウスの迷宮	コナミ
6位	大戦略II	システムソフト
7位	★上海	システムソフト
8位	信長の野望 全国版	光　栄
9位	三国志	光　栄
10位	ファンタジーII	スタークラフト

アドベンチャーにおけるエニックスの信頼度に加えストーリーがメチャおもしろいことが**ジーザス**1位の原因でしょう。2位以下にかなり差をつけてのトップでした。**ディーヴァ**と**大戦略**はMSX版の売れ行きが大きく貢献しています。また、**上海**は息の長そうなソフトですね。とくに口コミで伸びていきそうです。来月は**ガンダーラ**と**イース**に期待しています。

（J＆P渋谷店・平田氏）

★J&P渋谷店（☎03-496-4148）5月分売り上げから　★は人気上昇中

お詫びと訂正

本誌6月号67ページ「新ソフト告知板」中、アスキーの『オホーツクに消ゆ』の価格が2980円とありましたが、5500円の誤りでした。お詫びして訂正いたします。

●CRUX PC-88／コムパック➡キャラクタがかわいくてよかった。しかし、小さすぎて見にくい。3D迷路自体もひどく見にくい。せめて迷路は見やすくしてほしかった。スピードはイライラしないでできる程度でちょうどいい。ゲーム中はビープ音だけなので淋しい。FM音源を使って、敵のロボットが爆発する音やBGMを入れてほしかった。（東京都・村田直稔）

短期集中連載 前編

MY・パコFamilyのゲーム・パック

第34回 ジーザス

FOR PC-8801mkIISR

by 佐藤 元

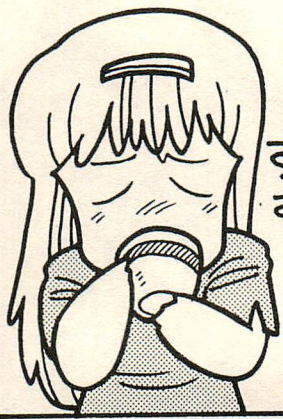
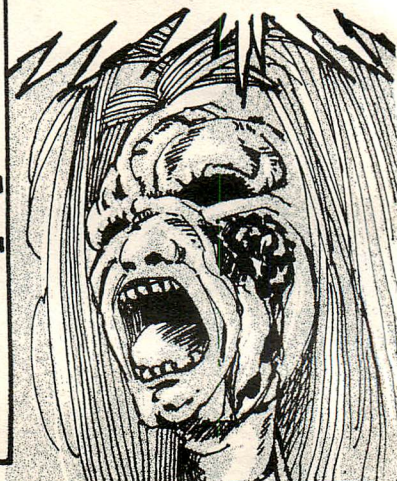
『ジーザス』

J・E・S・U・S

発売元／エニックス
(☎03-366-4345)

PC-8801SRシリーズ	5D	7800円

じゃんじゃじゃ〜ん！　今回のマイパコは、注目のアドベンチャー『ジーザス』!!　しかも3回に分けてお贈りする予定なのよ！　今月は、主人公がコメット号に乗り込み、3人の死体を見つけるところまで。もちろん、ヒントもいっぱいだから、『ジーザス』をプレイしているなら必見ものよ。劇画タッチで活躍するMYちゃんに、みんな、注目!!

OH MY GO―D
パリパリ
You Full Get dead are you!!
ずずー!
あ―――― おもしろかった やっと
エイリアンIIの ＬＤが でるもんね！ るんるん
と…いうわけで MY…今月は エイリアン 退治よ
ハイ ハイ
わかってるって ………
ぎぇ――っ
だったら 早くいけ――っ
はじまり はじまり
では

うむ
さっそくこの
カードを全員に
配ってくれたまえ
はっ
MY
いってきまーす
さて
みんな
どこに
いるのかな
黒板
1. 医務室
2. 娯楽室
3. ロビー
4. コンピュータ室
5. エリーヌ個室
6. 司令官室
よーし
最初は
コンピュータ室
から
行ってみるか
おっ さんきゅ
速雄！
いえいえ
どういたしまして
………
………
へい 今度
こそは
勝ってやるぜ
GAME OVER
へんな
やつ～
ぎゃー
うむ
おーす
あらん
～!!
きゃー
ビジン！
おっ
ごくろー
えーと
次は……
で……
何とか全員に
配りました
つかれた…
よし つぎの指令
だが……
コメットで異変が
おきたらしい
調査してくれ
う…ほ、ほんとはね……
もっと前おきがあってね
コメット号ってのがね
ハレーすい星の尾のガス
を採取したのよ、
ジャーン

うーむ……
この船中で
何がおこったのか

人工知能
コンピュータ
FOJY
です
MYはん、この船の
端末から得た
情報やと、ここは
最上階の6Fでっせ
下のほう調べて
みっぺ

MYはん
やな予感する
マジにやらんと
死ぬで

うん……
たしかに空気の
流れが危険を
知らせてる!

ここは
資料室の
よう
でんな…

べつにおかしいことは
なさそうだ
ん!?

あ!
床に
血痕が!

IDカード
まで!!

うん!?
これは
バルカスの
カードだ…ん?
ガタ

あっ！

こ……この首すじ
の傷は……
ま……まさか!?

バ…
バル
カス!!

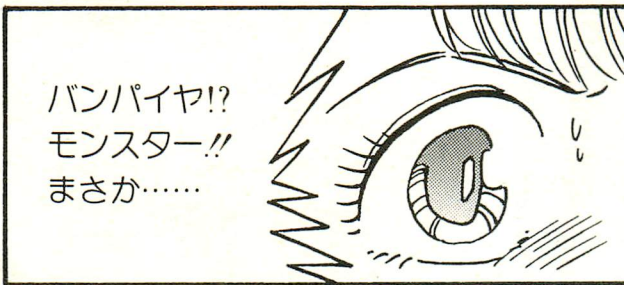
いったい
どーして
……

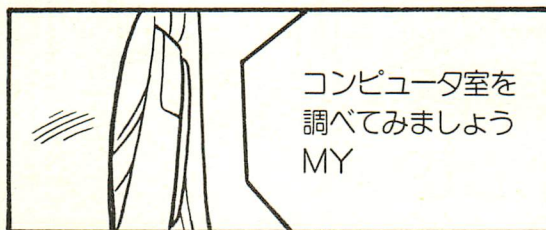
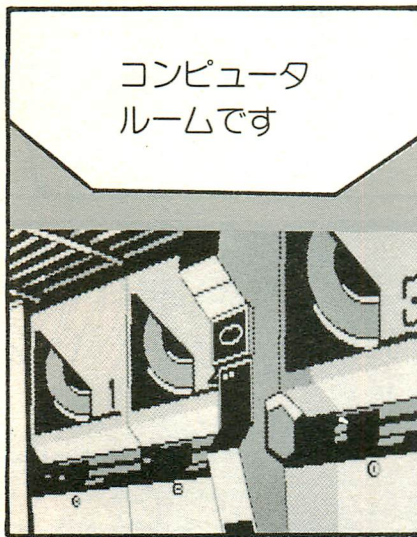
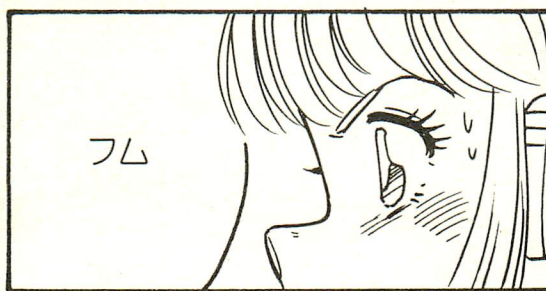
バンパイヤ!?
モンスター!!
まさか……

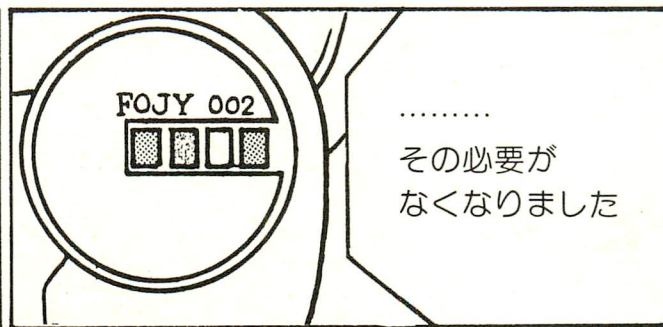
FOJY 002
しかし
この程度の
傷では
ちめーしょーには
なりませんよ！
バンパイヤ以外は

コンピュータ
ルームです

コンピュータ室を
調べてみましょう
MY

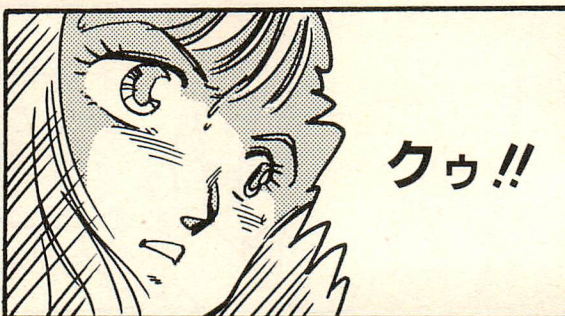
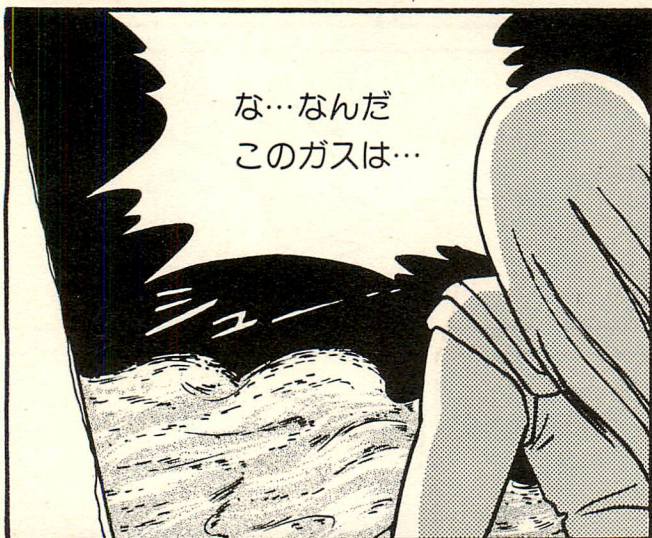
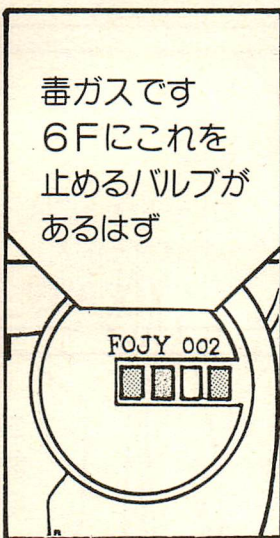
フム

ベリーニの部屋で
カードを見つけた
けどベリーニは
みつからなかった
けど……ん!?
カッーン
カッーン

FOJY 002
………
その必要が
なくなりました

よし
さっそく
ベリーニのことを
聞いてみよう！

な…何が
この中に生存(いる)!?
カッ
カッ
カッ

バルカスと
同じような
死にかただ

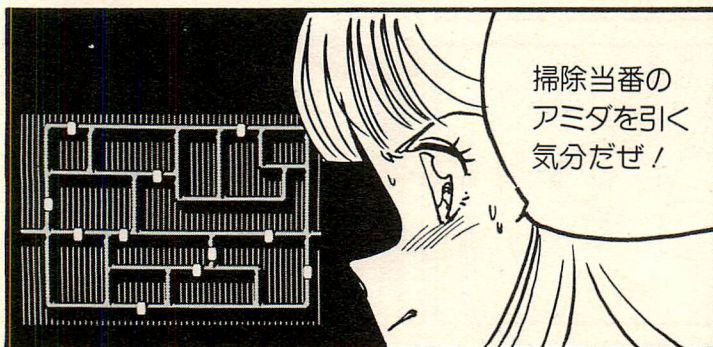
クゥ!!

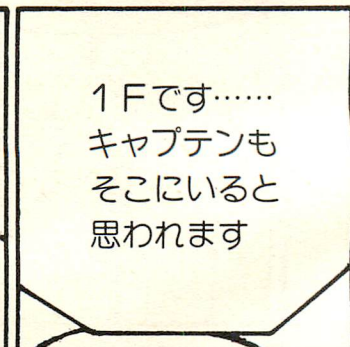
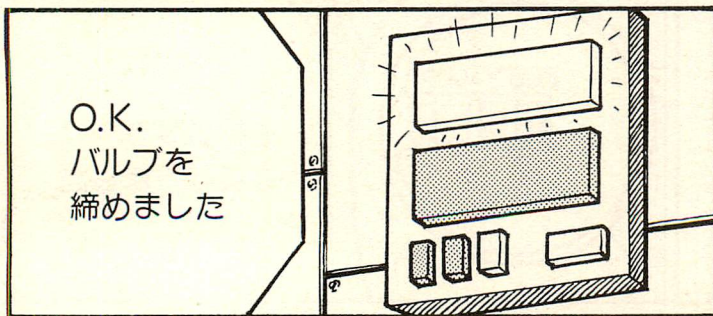
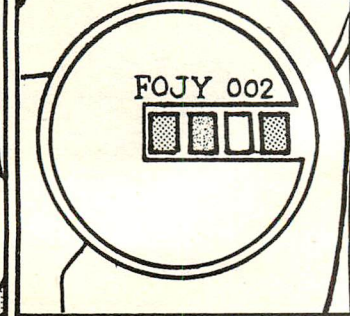
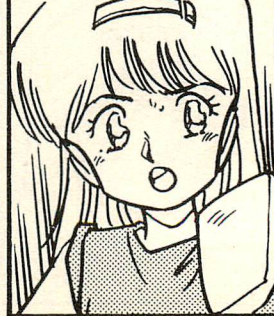
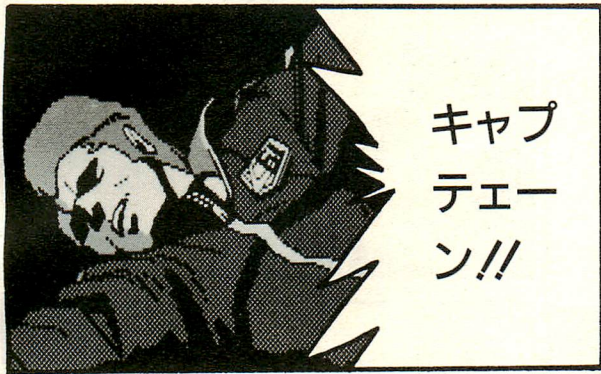
べ……
ベリーニ!!

あれか?

毒ガスです
6Fにこれを
止めるバルブが
あるはず
FOJY 002

な…なんだ
このガスは…
シュー

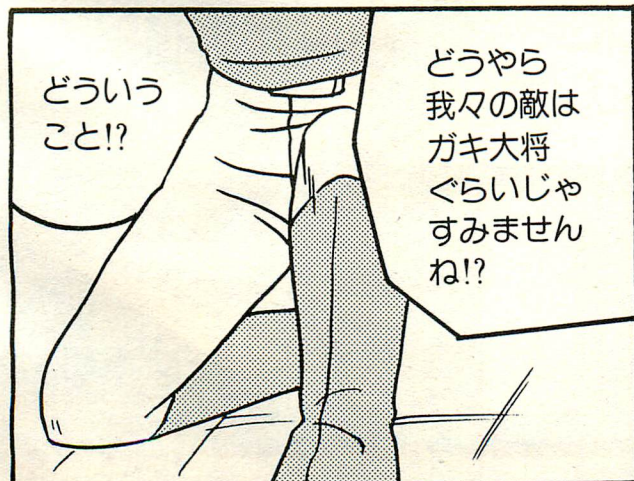
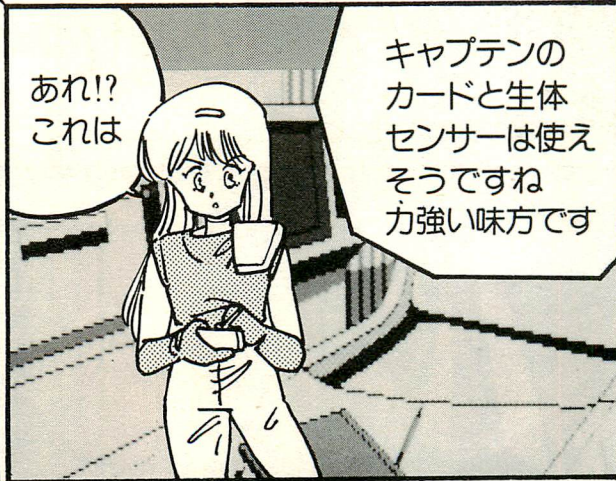
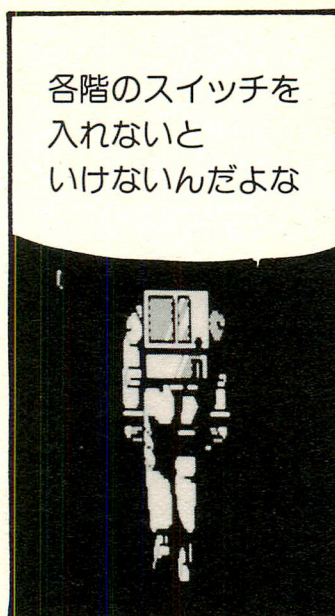
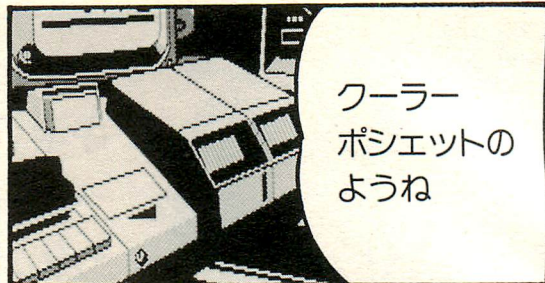
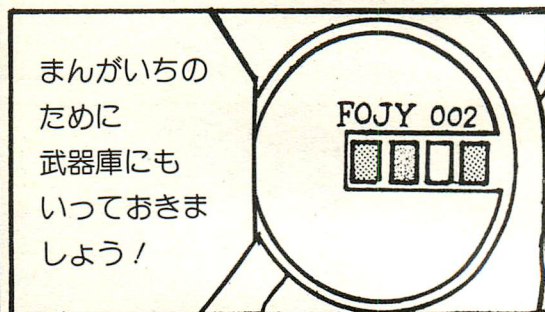
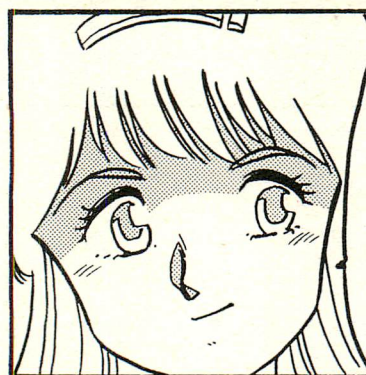
1Fです……
キャプテンも
そこにいると
思われます

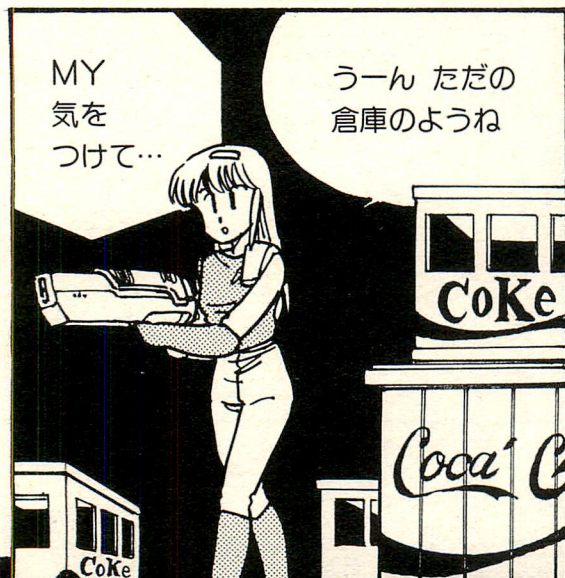
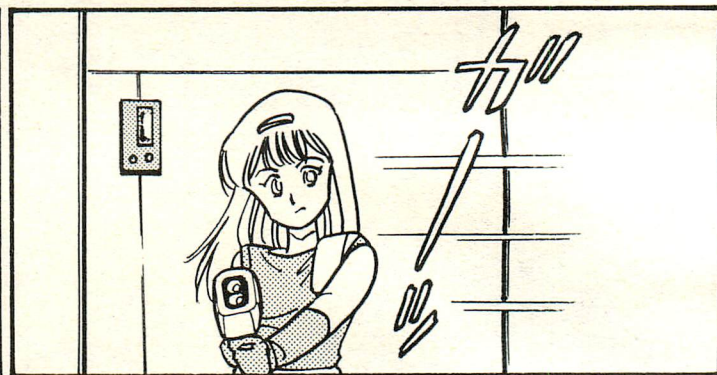
FOJY 002

FOJY!
コクピットを
調べたい……
どこだ!!

掃除当番の
アミダを引く
気分だぜ!

O.K.
バルブを
締めました

キャプテーン!!

キャプテン大丈夫ですか!
お…おう

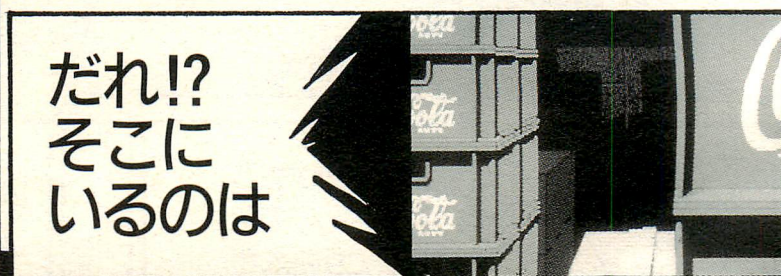
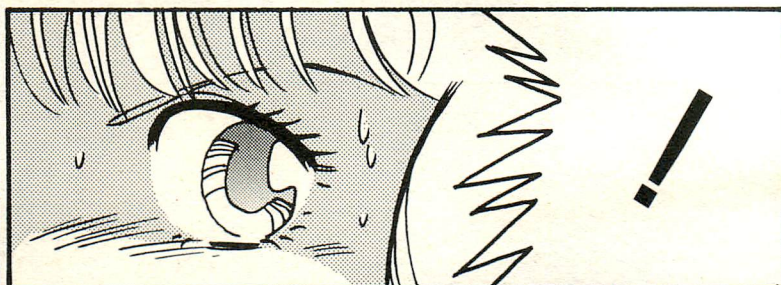
お…おれはもうだめだ
それより怪物に気をつけるんだ
そうだ
ハレーの尾にひそみ、我々を狙っていたんだ
そ、そんな!

バルカスも奴に殺された
奴はどうやら……脳ずいを吸いとっているらしい
そして1人襲うたびにどんどん変身していくのだ
気をつけろ……

どういうこと!?
どうやら我々の敵はガキ大将ぐらいじゃすみませんね!?

あれ!? これは
キャプテンのカードと生体センサーは使えそうですね
力強い味方です

各階のスイッチを
入れないと
いけないんだよな
研究室の
よーです
なにか
ありますかね？
え〜っと
………

クーラー
ポシエットの
ようね

FOJY 002
まんがいちの
ために
武器庫にも
いっておきま
しょう！

そうね
やつは熱を
エネルギーと
してるから……
それを逆手に
とった武器を
持って行きましょ

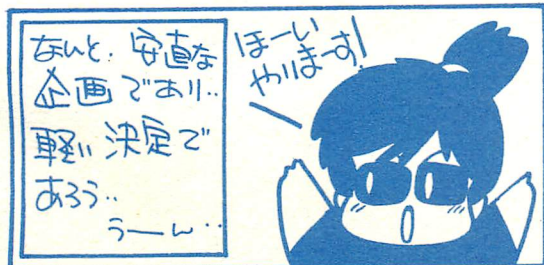
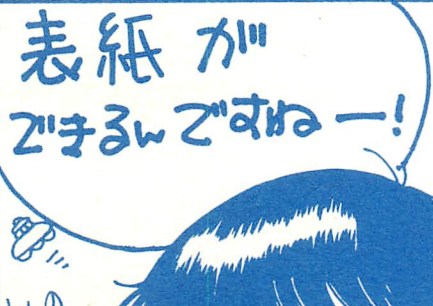
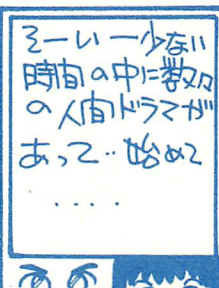
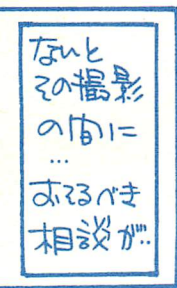
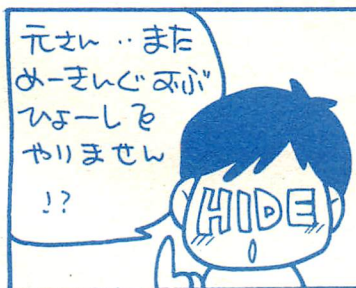
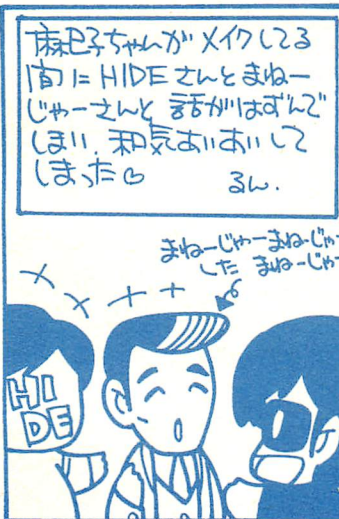
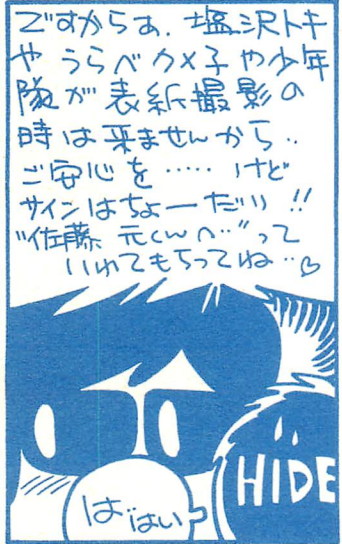
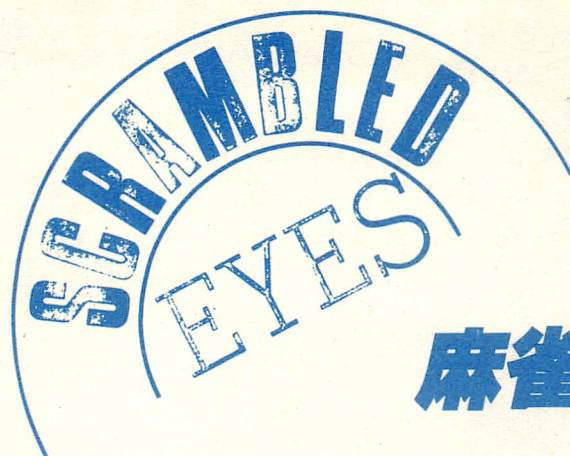
ガ

MY
気を
つけて…
うーん ただの
倉庫のようね
CoKe
CoKe

！

だれ!?
そこに
いるのは

バーーン

8月に続く！

MAKING OF HYOSHI

☆めーきんぐ おぶ ひょーし 高井麻巳子ちゃんの巻!!

パソコン麻雀ゲーム、いまむかし

by 宝来 慎

コンピュータ相手で雀力がアップするなんて!?

ほうらい・まこと
医大生だった10年前にアップルと出会いゲームプログラマーに方向転換。代表作『AE』はアメリカで大ヒットした。現在はおもにユーティリティソフトの開発にたずさわっている

パソコンの麻雀ゲームは、基本的なゲームパターンのうえにあの手この手のアイデアを加えたものが多く、コンピュータ相手に対局していると、ほんとの麻雀が弱くなるといわれている。

この定説をくつがえしたソフトが『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(ゲームアーツ)だ。噂を聞いてこのゲームをやってみて、ずば抜けて良くできていると思った。第一に、それぞれ癖のある相手が12人いて、それに対する打ち方の研究ができること、また指導者モードというのがあって、次の最善の打ち手(?)を解説付きで教えてくれること。

われわれプログラマーとしては、最善の打ち手を導き出すアルゴリズムはどうなっているのかと、おおいに興味をそそられる部分だった。

操作性も非常に良く、音においては、よくもまあ凝りに凝ったものだと驚いてしまった。残念ながら麻雀パイのグラフィックはイマイチだが、パイをかき混ぜる音、ポン、チー、ロンなどの音声合成で、見かけ上の欠点を完全にカバーしている。

この麻雀なら、パソコンに向かって遊びまくっても雀力が落ちることはない。いやむしろ、覚えたての人が強くなるのを手助けしてくれるはずだ。まだプレイしていない人は、ぜひ一度チャレンジすることをおすすめする。

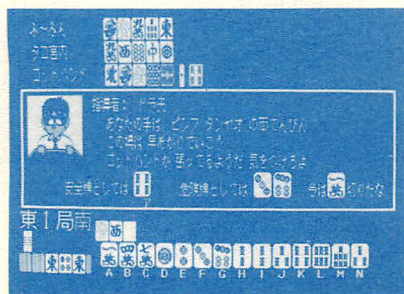
ところで、私が最初に見たパソコンの麻雀ゲームはAPPLE IIのものだった。

1978年の5月の連休に初めてAPPLE IIにさわったのだが、その頃のAPPLEはRAMを8K程度しか搭載していず、BASICは整数しか扱えない単純なもので、グラフィックは40×40ドットの低解像度のものだった。その年の6月ごろ、RAMを増設して16Kにしたのだが、当時のAPPLEはRAMをただ基板上に装着するだけではだめで、基板上にJAMPER BOXというのがあって、その中の配線をハンダづけしなければならないという、とんでもないシロモノだった。でもこれで、PAGE 1のみのHir-esolution(280×192)を使用できるようになり、それが、現在おもに使用されているAPPLE IIグラフィックスの最初である。

確か1979年の初め頃、APPLE IIに最初の麻雀ゲームが登場し、翌年にかけて合計3種類ほどの麻雀ゲームが出てきたと思う。そのなかでは、一番最初のものがもっとも良くできていた。APPLE IIが日本に入ってきてまだ1年半。指で数えるほどしかユーザーがいないなか、6502のマシン語とBASICを使用していたことを覚えている。

79年には、その年発売されたPC-8001用の麻雀ゲームも登場したが、最初のものは160×100という低解像度グラフィックのためパイの文字が粗く、APPLE麻雀を知っていた私には物足りないものだった。

当時の麻雀ゲームの大半は、RAM容量が少なかったこと、プログラミング技術が未熟だったこと、その頃のプログラマーがフローチャートをあまり書かなかったことなどが原因で、コンピュータの手番での処理や配パイをかなりゴマカシていたようだ。それでもこれら麻雀ゲームは、当時としては素晴らしいソフトの1つだったことは確かだ。実際、イカサマ麻雀などのインチキをやる人だっているのだから、ゲーム自体に不自然さがなければ、それで良しとするべきだろう。

インチキといえば、こんな話がある。昔、私の友人が徹夜麻雀をやっていて、2日めに入った頃、他の対戦相手が眠さで朦朧としているのをいいことに、四筒の真ん中にハナクソをつけて五筒に見せかけ、大きい手を上がったというのだ。対戦相手にちょっと見せてからすぐかき混ぜてしまったので、誰もそれに気づかなかったそうだ。そのあと四筒にくっつけたモノは、どこかに消え去ってしまい、次の局で白が一筒に変わるといったアクシデントはなかったとか……。

OOPS! ウィザードリィ

ウィザードリィ3 プレイングレポート＃2

ウィザードリィ3のテストプレイレポート第2回です。前回はボルタックでアイテムを買いそろえたところまででした。ちなみに、前回は“字ばっかりだ！”という非難を受けたので、今回は“写真ばっかり”です。題して「PHOTO Adventure in WIZARDRY3」。前回のパーティはムチャクチャに迷路をつき進んで全滅してしまったので、再び新しいキャラを転送して、何はともあれ、S）TART！

レベル1からの戦い

1◆ ムチャをして全滅したパーティの後を継ぐのはこの新編集部パーティである。ギルガメッシュに集合して、さあ＃3の迷路に出発だ！

2◆ 迷路の入り口で武器・防具をエクイップしてこのAC。ああ、お金がないのは悲しい！

3◆ いきなり出会ったモンスターにサプライズ、1撃でよっちゃんがDEADになるなんて！

4◆ くやしくて逃げてはいられない。HENOが前衛に出て、KATINO2連発で反撃だ

5◆ 損害を受けつつモンスターを全滅させると例の宝箱。THIEFはだいじょうぶか？

6◆ 無事に開封すると、HENOが?WEAPONを得た。BISHOPパンプの出番だ

7◆ アイテムの鑑定初体験のBISHOPはさすがに苦労して、何回もIキーを押しなおす

8◆ やった、鑑定成功。HAND AXE、うーむ安いアイテムだが、まだ1階だししかたない

PHOTO Adventure in WIZARDRY 3

9. DEADのよっちゃんを回復させるお金を稼ぐため、今度はエビルのパーティが出動

10. おっとまた新しいモンスターだ。スライム型のグラフィックだから弱いと思うのだが……

11. このナメクジがけっこう強い。使える魔法を総動員しても、まだ魔法が足りない！

12. というわけで1回戦うごとに城に戻って魔法を回復させつつ、新モンスターと戦い続ける

13. お、新しいグラフィック。ANACONDAか、大蛇のたぐいだろうが、どれくらい強いのか

14. またまた新しいグラフィック。魔法が弱くて少ないうえに敵が強いので序盤戦はツライ

レベルが上がった！

15. ツラいレベル1の戦いをのりきって、レベル3、4くらいになったパーティで出発

16. このくらいになると、レベル1でツラかった敵とも余裕を持って戦えるようになる

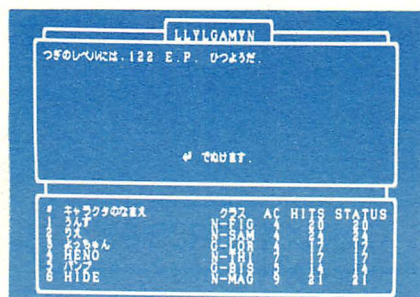
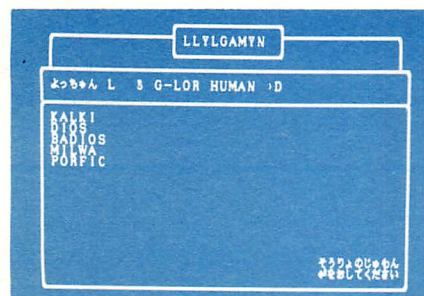
17. 1階でも安めのアイテムは手に入る。これはBATTLE AXEを鑑定したパンプ

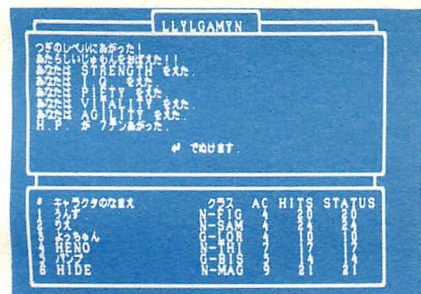
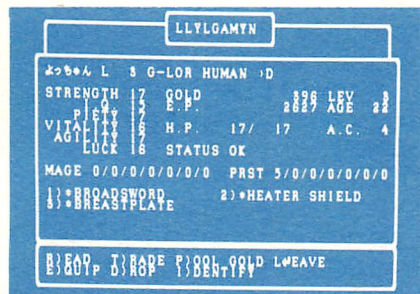
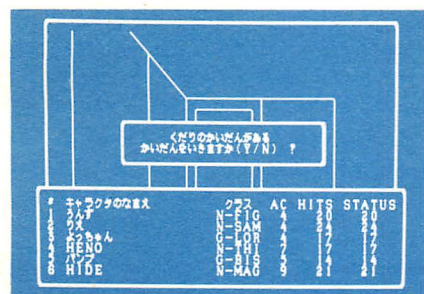
18. 友好的な敵と出会ったりしながら冒険は続くが、マップは進まない。まだ4分の1くらい

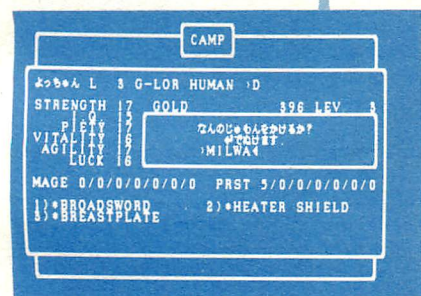
19. おや？ フシギな所に出たぞ。バラックとは兵営のこと。アロケーションセンターみたいな所かなあ

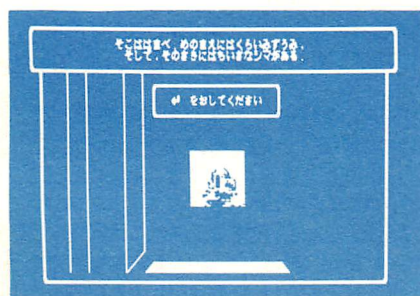
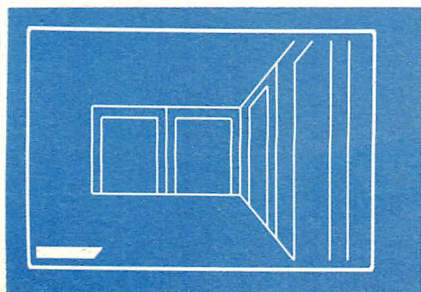
20. バラックの敵もそれほど強くはないが、1回の攻撃でH.P.24のサムライを7にする

RETURN for more WIZAR

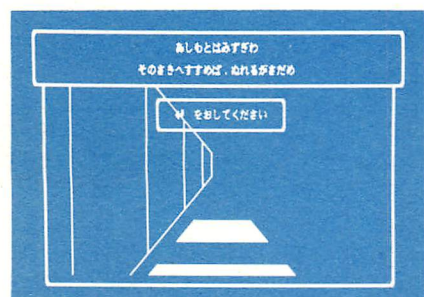
21◆りえが?STAFFを手に入れたところ。これは結局ただのSTAFFとわかりガッカリ

23◆うんずはあと122でレベルが上がる。これはもう1回冒険に行かざるをえまい

25◆LORDのよっちゃんはレベルの上がるのが遅い。かえってPRIESTのほうが楽かも

LLYLGAMYN
つぎのレベルにあがった！
あたらしいじゅもんをおぼえた！！
H.P. が 7ポイントあがった。
↵ でなおす。

22◆おお、H.P.10で困っていたよっちゃんのレベルが上がってH.P.が7も上がったぞ

24◆ギルガメッシュに戻って、レベルが上がったよっちゃんを見ると、呪文の数も増えている

26◆レベルの上がりは遅いが、それだけに上がった喜びは大きい。その喜びを胸に再び迷路へ

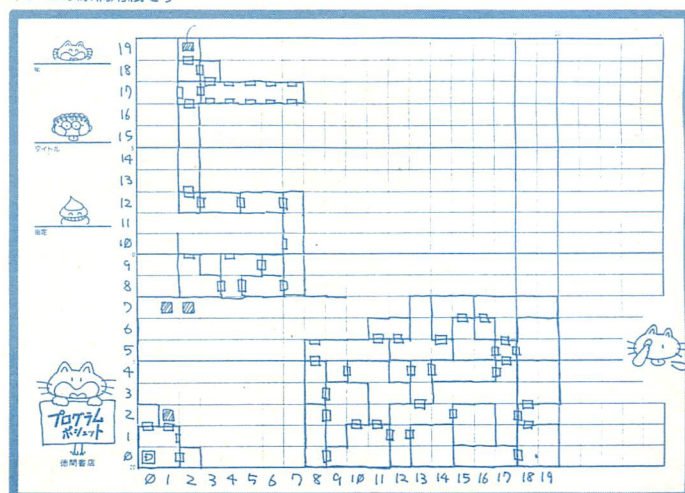
そして美しい湖が

27◆よっちゃんの呪文の数が増えたので、たまには、と余裕でMILWAなど唱えてみる

28◆するとおお、こんなところに隠しトビラがあったのか!? なんてイジの悪い#3の迷路なんだ

29◆それでは……と入ってみると、そこには!! う〜む、さすがに新鮮な感動である

あしもとはみずぎわ
そのままへすすめば、ぬれるがままだめ
↵ をおしてください

30◆さらに新たな謎が。なんと奥が深いんだ、と感動しつつ、パーティの冒険は続くのだった

◆というわけでマップはまだこれだけ。ちなみに用紙は（使いやすいので）プロポシェの原稿用紙です

OOPS! ウィザードリィ

TECHNOPOLIS' TAVERN

GARB OF LORDS情報

最近GARB OF LORDSを見つけたという幸福な方々からの報告、今月もご紹介しましょう。

〔シナリオ#1〕

・GARB OF LORDS。6番目のドア、DRAGON ZOMBIE×4、TELEPORTERのワナ。たしかPLATE MAILといっしょ。GPは100と少し。(ELRIC N-SAML-82クン・長野県)

・や、や、や、やっと見つけた！ GARB OF LORDS。地下10階、東1、北18の所で、敵はFLOST GIANT×2で、GAS BOMBの開封に失敗。MURAMASA BLADE!が欲しいよ〜。(村正が欲しい！クン・埼玉県)

・#1で、B10(E18, N13)、FIRE DRAGON×2、MAGE BLASTERから。(久峨博貴クン・熊本県)

・とうとうあのGARB OF LORDSを発見しました。それも2つも!! 1つ目。地下10階、E10, N18、つまり3つ目の部屋の入り口で、敵はFLACK 1匹、MURPHY'S GHOST 1匹。わなはGAS BOMB。2つ目。地下10階、E1、N18、つまり2つ目の部屋で、敵はGRATER DEMON 5匹。わなはTELEPORTERだった。(LEVEL14G-LORAACIS.UANクン・東京都)

・ついにあのGARB OF LORDSを手に入れたあぁつつつ。B10、E1、N8の地点。FIRE GIANT×2、HIGH PRIEST。MAGE BLASTER。(PATERクン・香川県)

・GARB OF LORDS発見!!(4月20日1:40PM) 地下10階の5つ目の部屋(東18北13)。モンスターWILL O' WISP×1。トラップMAGE BLASTER。MURAMASA BLADE!がはやくほしいよー。RING OF HEALINGもほしいよう。(L16N-FIG AKIREUSクン・愛知県)

・GARB OF LORDS(私は4つももっている)。①B10、4つめのへや、敵はLEVEL10 FIGHTER×2、MASTER THIEF×1、ワナはMAGE BLASTER。②B10、5つめのへや、敵はFIRE GIANT×3、ワナはGAS BOMB。③B10、5つめのへや、敵はRAVER LORD×1、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×3、ワナはMAGE BLASTER。④B10、5つめのへや、敵はWILL O' WISP×1、ワナはALARM。(宮崎崇クン・東京都)

・なんとびっくり見つけました。地下10階、3番目のへや(東に10、北に18)。てきはRAVER LORD×1、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×4。TELEPORTERのワナでした。はじめて1ヵ月くらいになりますが、うれしくてたまりません。1987/4/18 4:10PM(芳賀祐二クン・愛知県)

・苦節3ヵ月ついにあのGARB OF LORDSを見つけてしまったのねん(MOLITO!)。場所は10Fの6番目の部屋。敵は1 FLACK+3 MURPH'S GHOST。わなはALARMだったよん。(めざせろーどクン・茨城県)

・B10の4つ目、敵は1 HIGH WIZARD、6 LEVEL8BISHOP、トラップはMAGE BLASTER。どっちかというとMURAMASAのほーがほしかった。(松宮広幸クン・東京都)

・場所、地下10階、6つ目の部屋。倒したモンスター、FIRE GIANT 4匹、RAVER LORD 1人、L8BISHOP 1人。宝箱のワナ、TELEPORTER。アーマークラスが10下がるというのは知っていましたが、本当にすごいと思いました。(朝倉弘明クン・神奈川県)

・なんとボクは3日間の間に、GARB OF LORDS×2、MURAMASA BLADE!、SHURIKENSを発見した(すべて地下10階)。

1日目。GARB OF LORDS。場所、2つ目の部屋(E1, N18)。敵、ARCH MAGE×1、HIGH WIZARD×1、LEVEL8 BISHOP×1。ワナ、MAGE BLASTER。

2日目。GARB OF LORDS。場所、1つ目の部屋(E1, N8)。敵、FROST GIANT×3。ワナ、MAGE BLASTER。

3日目。MURAMASA BLADE!。同日SHURIKENS。

この1日目は4月27日で、5月号の五十嵐クンの情報を見て「こーゆー人もいるのに、なんでボクみたいな不幸な人間もいるんだよぉー」と思っていたときだったから、見つけたときはうれしかった。でも、3日目には「プログラムがこわれたかな?」と思ってしまった。またウィザードリィにはまりそう……(G-TONOSAMAクン・静岡県)

・4月24日(金) いよいよ10階へ！ マップもなんとなく作り5つ目のドア。HIGH WIZARD(1)、LEVEL8BISHOP(2)。"OOPS!" MAGE BLASTERのワナにひっかかった！ すると、なんとGARB OF LORDSが……。(亀谷光正クン・茨城県)

・GARB OF LORDS見つけちゃったもんねー。場所は地下10階の1番目のとびら(東へ1、北へ8)。敵はFLACKが1匹、MURPHY'S GHOSTの1匹ずつが3組だった。わなはGAS BOMBだった。誰にもやらないもんねー。(本田靖博クン・愛知県)

〔シナリオ#2〕

・とうとうあのGARB OF LORDSを見つけちゃったよ〜ん！ #2で、地下6階の東へ10、北へ0の地点で、敵はGIANT ZOMBIE 2匹とWILL O' WISP 1匹で、宝箱のワナはMAGE BLASTERでした。(小泉雄介クン・愛媛県)

・#2で、B6(E3, N8)、HATAMOTO×3、L-10MAGE×5、GAS BOMBから。(久峨博貴クン・熊本県)

・ウィザードリィ2でGARB OF LORDSを発見しました。場所は地下6階、東へ0、北へ17の所で、敵はたしかARCH MAGE×1、GREATER DEMON×5、LESSER DEMON×9、LEVEL7PRIEST×5だったと思います。わなはMAGE BLASTERでした。(G-FIGテルノリくん・福岡県)

WIZ GALLERY

○渋谷真樹子サン・東京都。初めて触れたソフトがウィザードリィだったんだって。う〜ん、なんか、うらやましい(うんず)

今月は2ページしかないのに、GARB OF LORDSなんかの発見情報はすご～く多いし、当TAVERNの店員うんずのマンガはあるしで、ほかにはほとんどな～んにも入りませーん。というわけでアッという間にお仕事が終わったMAGEのHIDEは、後の始末をTHIEFのHENOにまかせて＃3の迷路へと向かいます――るんるん。

ウィザードリィまんが
Encounters!
No.1 byうんずまり

イテテ…かまれた…毒が……
大丈夫!? 今すぐにラテュモフィスしてあげるね。
ビショップ まもる
プリースト まきみ

ウィザードリィの謎

さてさて、今月は謎のワナ“SPLINTERS”について2通の報告が寄せられています。

日本語版ウィザードリィに“SPLINTER”は存在しないかも、だって！

今までハガキ出さないですみませんでした。実はうちのパソコン（MZ－2500）で1回だけ出たんです。ウィザードリィハンドブックなどを見て、ワナの名前を知っていたので、ワナにひっかからなかったのです。失敗してたらどうだったんだろう？（小池広史クン・茨城県）

もう1通の報告は、ハガキのスミにちょこっと書いてあったので、少しそっけないです。

ワナではSPLINTERSをB1Fで見つけました（開けるのを失敗しLEVEL 1パーティ全めつ……）。（岡部剛クン・京都府）

続いて、ここしばらく当TAVERNで流行している「モンスターズマニュアル」、「プレイングマニュアル」の訂正・追加情報です。

6月号で藤村興一さんがほとんど言ってしまわれたのですが、モンスターズマニュアル、プレイングマニュアルのどちらにも出ていないことを少々。なんとNIGHT STALKERはUNDEADなのです。ディスペルで撃退できます。あと、WERE BEARはポイズン攻撃をします。（第26代すみれ爆風隊隊長クン・東京都）

というわけで、ワケのわからん出来事や不思議な事がらの報告は、この「ウィザードリィの謎」あて、よろしく。

MURAMASA BLADE!情報

〔シナリオ＃1〕

・やったぁ～い！ うれぴーなぁっと！ 私はついにあの、あの有名なMURAMASA BLADE!を見つけました！ ①場所、地下10階、4番目の扉、つまり（E 9，N12）。②魔物、1 THE HIGH MASTER、1 HATAMOTO、3 LEVEL10MAGE。③ワナ、TELEPORTER。（LEV15LORD MISAKOサン・大阪府）

・＃1で、MURAMASA BLADE!の入手に成功。場所、10階、5番目の部屋。村正をくれた親愛なるモンスター、RAVER LORD×1、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×4。宝箱のワナ、CROSSBOW BOLT。（BISHOPの名はこうめいクン・埼玉県）

・MURAMASA BLADE!を、ついにめっけた!! 10階の5つ目の部屋。敵、FLACK×1、MURPHY'S GHOST×1。わな、TELEPORTER。5月号のレベル35のLordサンの資料を見て、5つ目の部屋でRUNをくりかえしていると上記の敵が出てきたので倒した。そしたらMURAMASA BLADE!が入っていた。レベル35のLordサン、Thank you!!（まんぷクン・新潟県）

・MURAMASA BLADE!をついに見つけた。場所はシナリオ＃1の10階の3つ目の扉をあけた所。FROST GIANT 2匹とTHIEFが4匹。倒すとMAGE BLASTERつきの宝箱が出てきた。まちがって転職したばかりのSAMURAIにワナを開けさせ見事に失敗。？SWORDが入っていた。（河本孝浩クン・山口県）

・こんにちは、HIDEさん。MURAMASAが見つかったので報告します。場所、10階の4つめの部屋。敵、THE HIGH MASTER×1、HATAMOTO×1、L10MAGE×2、GORGON×1。わな、ALARM。みつかったときは感動モンでした。これでWERDNAを倒しに行けるぞ！（赤石聡クン・群馬県）

・あのMURAMASA BLADE!をたった今発見！ しかも2本も。

1本目 B10の6番目の扉、POISON GIANT×2、THIEF×2。MAGE BLASTERのワナ（4／21・1：50AMころ）。

2本目 B10の1番目の扉、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×2。GAS BOMBのワナ（4／21・2：00PMころ）。

これでやっとシナリオ＃2が始められる！ MURAMASAが見つかるまで買うのはよそうと心に決めていたので。（LEVEL－25G－SAM TOMOYUKIクン・埼玉県）

・MURAMASA BLADE!を発見しました。地下10階、1つめの部屋の扉のむこう、つまり東へ1、北へ8の場所です。相手は、RAVER LORD×1、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×2。ワナはGAS BOMB。1987／4／19 2：10のことでした。はじめたばっかりなのにウワサのムラマサがひろえて最高です。（芳賀祐二クン・愛知県）

・B10。4つめのへや。敵は、RAVER LORD×1、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×3。ワナはTELEPORTER。（宮崎崇クン・東京都）

・1本目 5番目のドア、HIGH PRIEST×1、FIRE GIANT×3。TELEPORTERのワナ。

2本目 6番目のドア、POISON GIANT×1のみ、MAGE BLASTERのワナ。（ELRIC N－SAM L－82クン・長野県）

〔シナリオ＃2〕

・MURAMASA BLADE!を＃2の地下6階、東へ14、北へ5の所で見つけました！ モンスターはたしか、HIGH PRIESTとORC LORDで、わなはMAGE BLASTERでした。（篠原秀夫クン・山梨県）

●僕は、昔の「テクノポリス」や昔のソフト（ゲーム）などをひもといたときの、体に感じる感覚が好きなんです。以前に感じた覚えのある香りというか、ノスタルジィを感じるのです。言葉ではあらわせない何かが、体をつつみこんでいく感じが、好きなんでございます。誰にでもあるのかないのかは、わからないのですが……。（北海道の吟遊詩人）♡その感覚を手ばなすのがもったいなくて、なかなかお部屋が片づかなかったりするだけだね……♡（京こ）

7/25 発売決定これが うわさの お嬢様くらぶ ダ☆

♠「お嬢様くらぶ」とは……じつは!?

なんと、テレクラのお店の名前なの。そして、このゲームは「どの店が一番カワイイ女の子をそろえるか」を、「女の子勝ち抜きカワイサ合戦＋トレード」で競っていくんだ。でも、ルールはトランプの「大富豪」にそっくりだから、簡単なんだ。

FIRST QUEEN SAYAKA

♠ルール：かわいいことは、強いこと?

クイーンをのぞいて11のカワイサに分かれた女の子たちがかわい子比べをしていくってのがこのゲームの進め方。

順に、場に出た女の子よりもかわい子カードを出していくんだ。カードの強さは1のカードの女の子が一等かわいいという設定で、だから一番強いの。数字が大きくなるにつれて、不美人(?)になってカードは弱くなっていくんだよ。もちろんそのステージのクイーンは最強カード。なんたって女王様だもんね♡

SECOND QUEEN MINAKO

THIRD QUEEN YUKA

すみよしさんが腕によりをかけた女の子グラフィック。ゲームの関係上しかたなく順位なんかつけたけど、どの子もとってもステキなんだ。マニュアルでは自分のプロフィールを語ってくれてる。うん、楽しみだね。

FORTH QUEEN AKIKO

豪華付録♡ オリジナル特製トランプ!

FIFTH QUEEN KAZUMI

もう一つの目玉は、何といっても本物のトランプが付くこと。なっなんと、52枚ぜーんぶ違う女の子の絵だよ〜。作っていてもほっぺたがゆるんでしまうこの楽しさ。あっ、そうそう、ババはJOKERでなくてLOLIだからね。もちろんあのテクポリ編集部員LOLI氏の似顔絵。編集部では早くも、ばばぬきの真剣な戦いに思いをはせてるって噂だよ。

LAST QUEEN HITOMI

✪われらがLOLI氏。ついにJOKERに出世(?)

まじゃべんちゃー

98版 7／25発売決定＋最新じょっほうっ

そう、98版の完成まであとわずか。プログラム担当者周辺のこぼれ話、教えちゃいマス。

●情報その1；〈グラフィック編〉「98版もNAOクンがかいてるよ。体型はちょっとスマートになったみたい」女の子の平均年齢がじゃっかん上がったカナ。でも着てるものがネ?

●情報その2；〈特別編〉「あのフッカツのジュモンの効用は生かそう。しかし、呪文がそのまま使えるのかさだかではないぞ」「いやそれよりも、もっと恐ろしいことが、○○で××やると起こるそうだ」「え〜? そ、そんなことが……。うーむ、すばらしい」だってさ♡ ワクワク

〈質問何でも答えちゃうよ〜〉

Q：「あの、シナリオIIは本当にできるんですか?」(大阪市の竹村君) A：「じつは、もうひそかに進めてるんだ。これが、すごいんだ。アドベンチャー要素がもっと濃くなって、88、98版同時発売。一応クリスマスぐらいを楽しみに待っててもらいたいな」Q：「MSXへの移植は?」A：「やる。が発売日は予定が未定」以上ソフトウエア部田中のんべ氏の回答でした。

✪98版はちょっと細身の女の子だ。気にいってもらえるカナ。

お便りはココにネ

質問、イラスト、皆の言いたい放題何でも受け付けるヨ。お便りちょーだいね。お便り使用させて載いた方には、テクポリソフト特製ディスクセットをあげちゃう♡ 宛先：〒105 港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア㈱ テクノポリスソフト MIKAまで。

ゲームジョッキー
Game Jockey

by 矢野健太郎

ウィザードリィ シナリオ#3

Wizardry 3

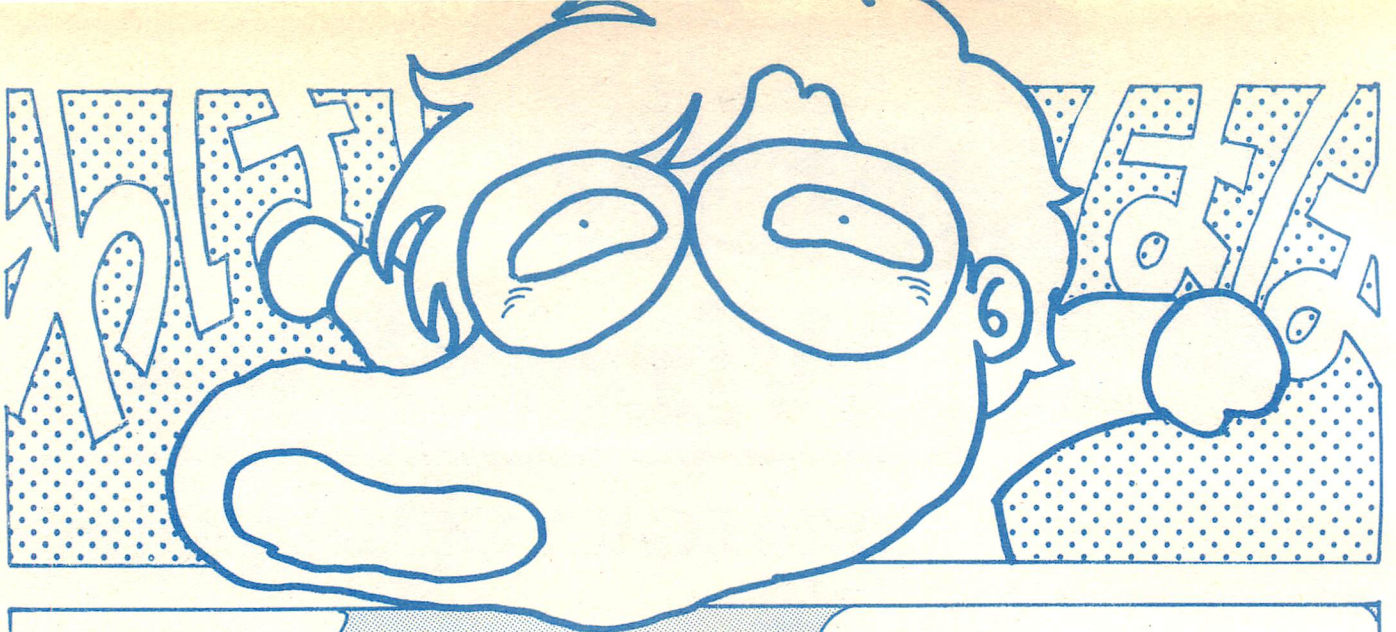
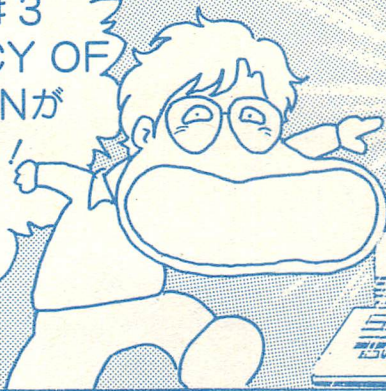
THE LEGACY OF LLYLGAMYN

「はい、もしもし」「あ、テクポリのうんずですが」「あ、こんにちは」「こんにちは。どんな調子ですか？」「はは、キャラが死んでばっかし／」「あ、それじゃあマップとヒントを差し上げますから、それをネタにして何とか……」「やだい／　マンガを描いてるヒマがあったらシナリオ＃３やるんだい／」「そ、そんな……」

対応機種

PC-8801 シリーズ(5D)
PC-9801 シリーズ(5DD, 5HD, 3.5DD)
FM-7 シリーズ(5D)
FM-77 シリーズ(3.5D)
X1/turbo シリーズ(5D)

※旧PC-9801では動きません

発売元：㈱アスキー　各9800円
(☎03-486-7111)

今 わしんとこの
FM-77L4では
WIZARDRY＃3
THE LEGACY OF
LLYLGAMYNが
走っとるのじゃ！

今までも 商売から
発売前のゲームがいろいろと
回って来たが
今回はひじょーにウレシイ

どーだ うらやましーか
泣け！ わめけ！
わはははは
しかしこの号が出た時点ですでに
発売されてたらアホやな

テクノポリス 1983年 9月号
（SPOT連載⑤矢野健太郎インタビュー）

名のない少年
G-LOR-H

ボーサン子
G-BIS-G

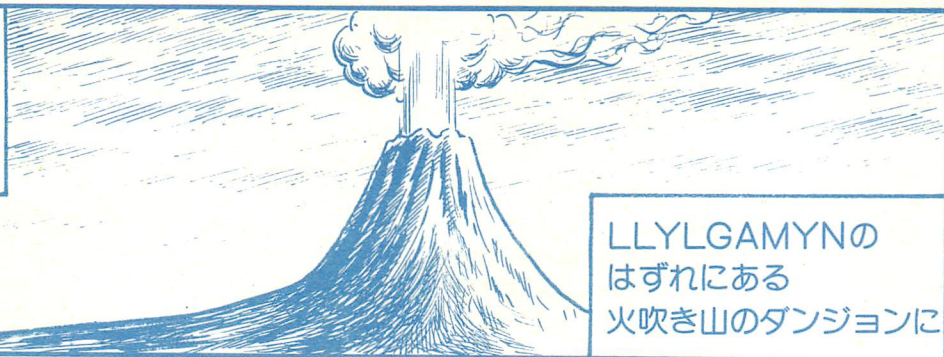
エルダス
N-MAG-E

コナン子
N-SAM-H

ゾック子
N-THI-H

フド子
N-FIG-D

子孫を同じキャラに
してもつまらんから
CHANGE NAMEして
こーなってしまったんです〜

ちゅどーん!

この気色悪い
パーティは
旅立ったが……

かぷ

ぱく

コナン子は死んだ
フド子は死んだ
⋮

わ～!!
リセット!!

ホントは マトモに ゲームりたいよおお‥‥

じわじわとレベルも上がり、

マップも1階の8割くらい…

しかし!!

か…隠しドアのむこうにこんなとこが……

うげ！

2階には
昇れるのだが
3階には
どーしても昇れん……

何が「ここは汝の
立ち入れぬ所
立ち去るが良い！」
だ!!

どーも勝手がちがう…
今までのダンジョンとは
造りがちがうんでない？

さっきのメッセージと
関係があるんじゃないの？
「この先 善者のみにても
悪しき者のみにても
勝利を得ることはない！」
ってやつ

うげげ

かくなる上は
最後の手段！

へんしゅー部に
マップとヒントを
借りよー

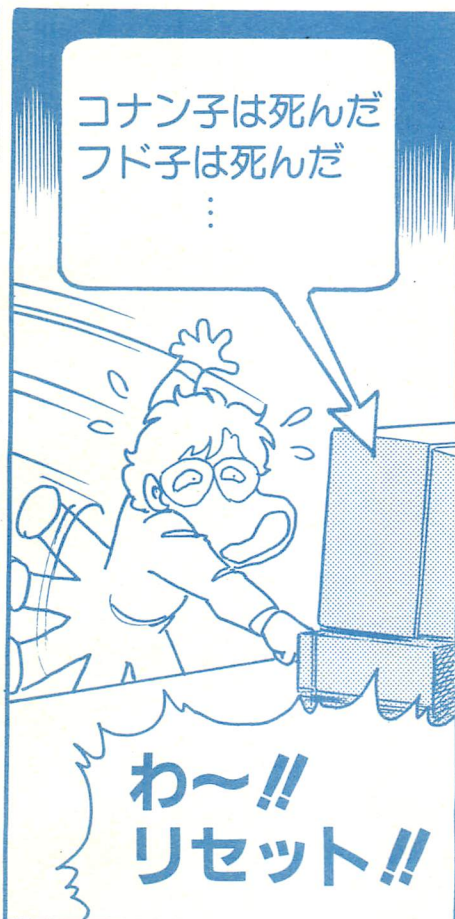
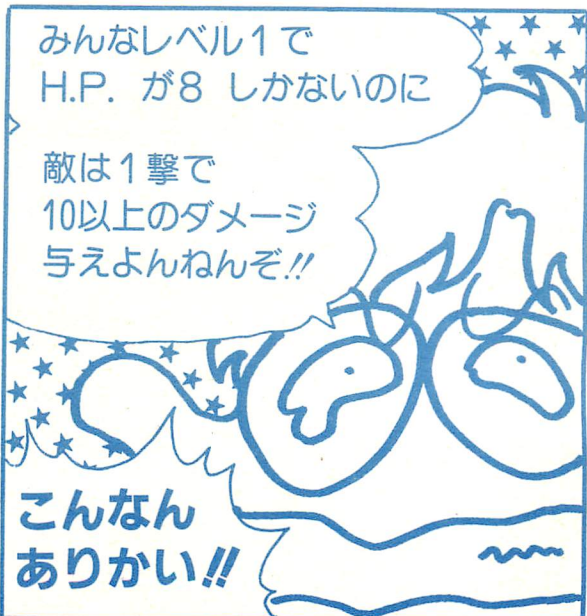
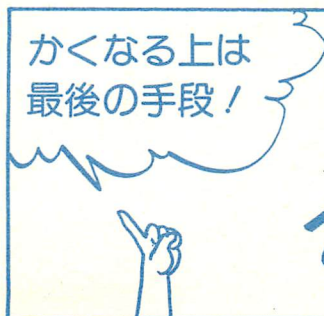
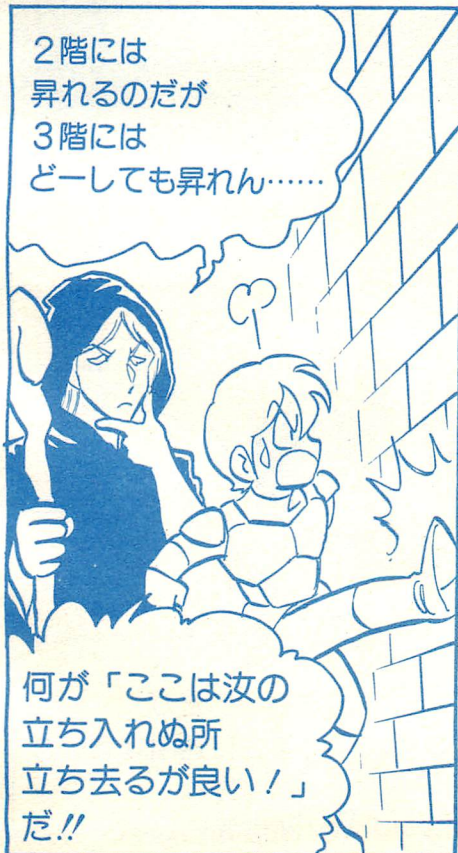
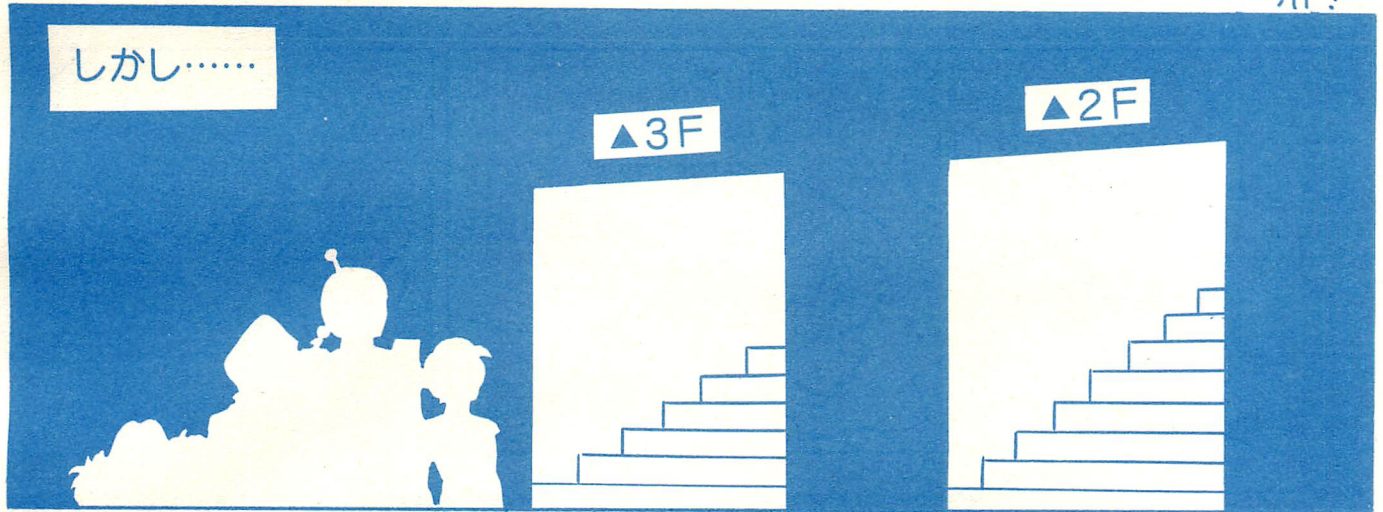
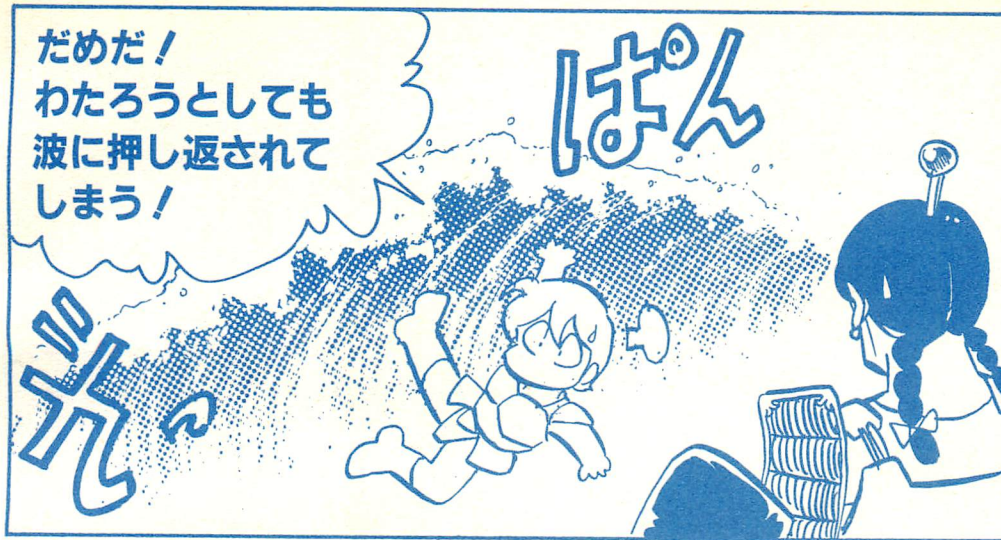
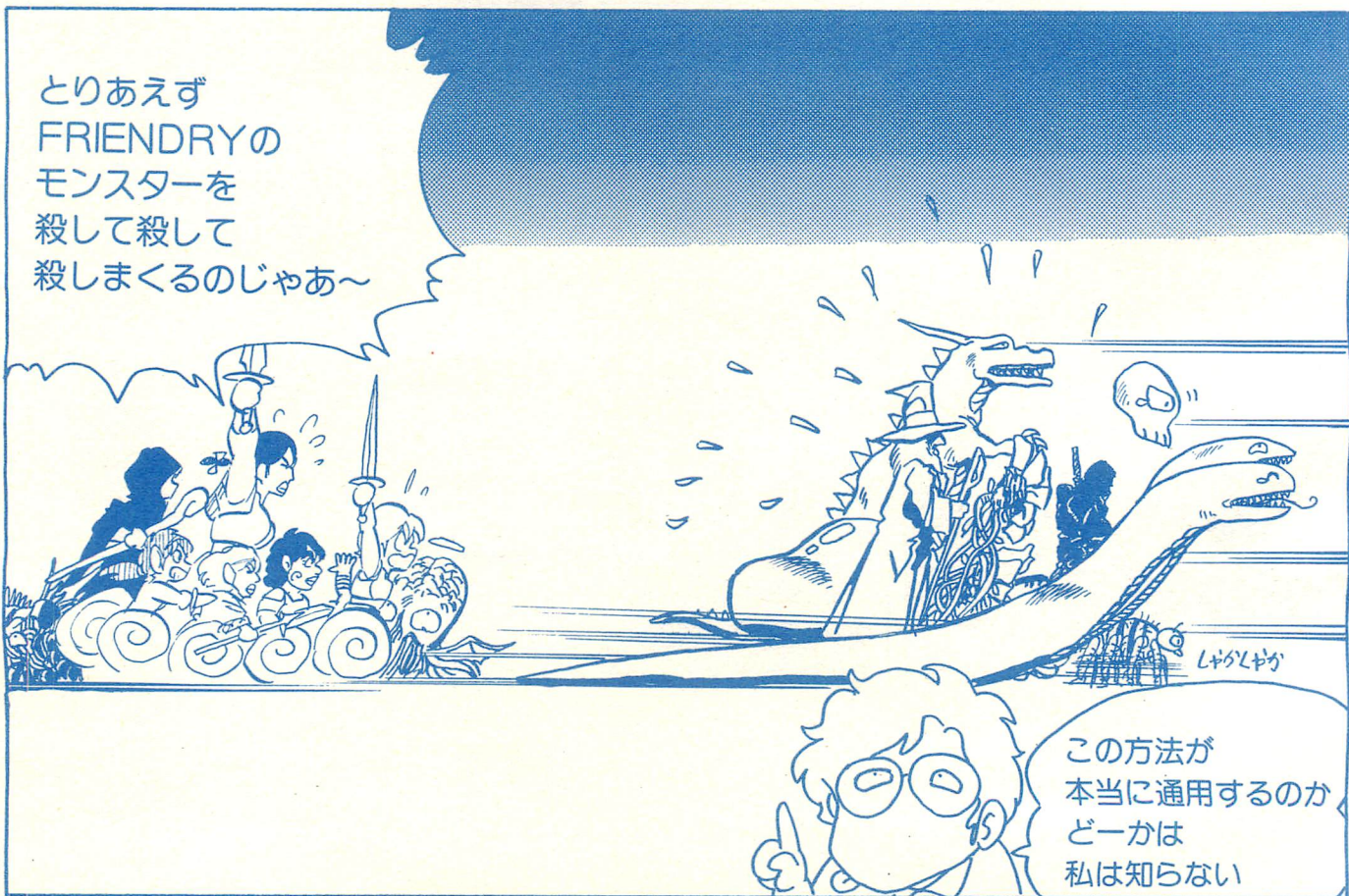
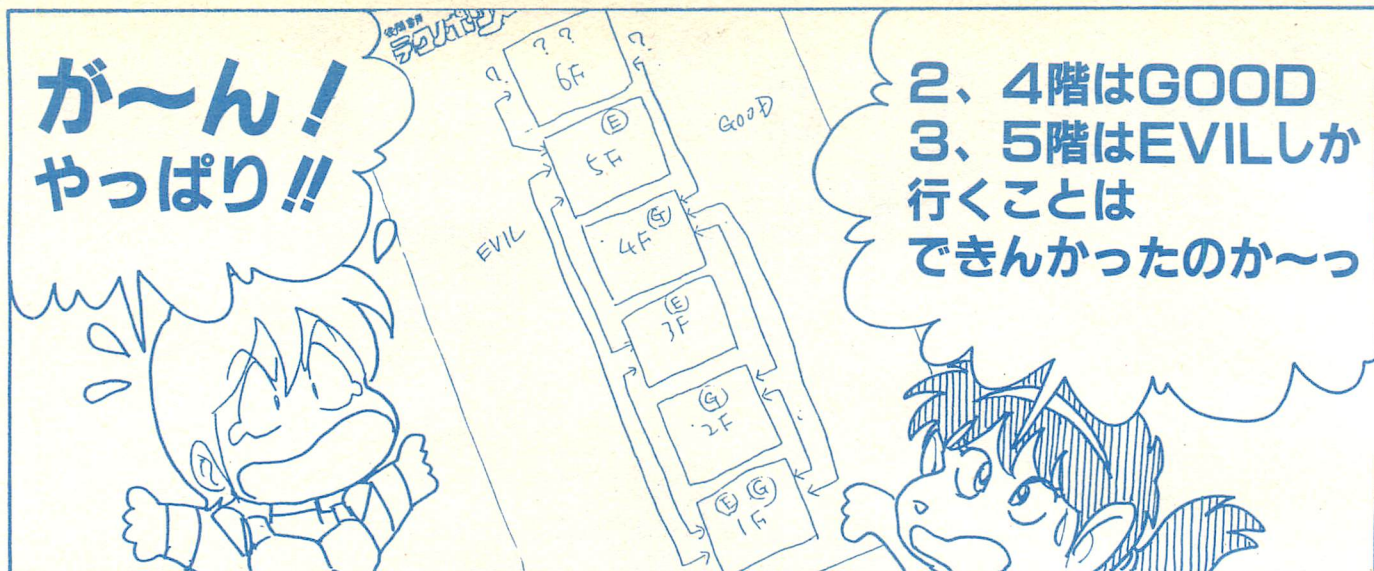
おーーーっ

おーじゃねえっつーの

とりあえず
FRIENDRYの
モンスターを
殺して殺して
殺しまくるのじゃあ〜

しゃかしゃか

この方法が
本当に通用するのか
どーかは
私は知らない

作画協力：松浦真史／小野満磨／矢野聡美

HOT ACCESS TO Techno Man

テレソフトにオンラインゲーム……

パソコン通信歴7年のマニアがめざすナンバーワンネットへの夢

第50回

●マスターネット●
太田淳一さん 業務部課長

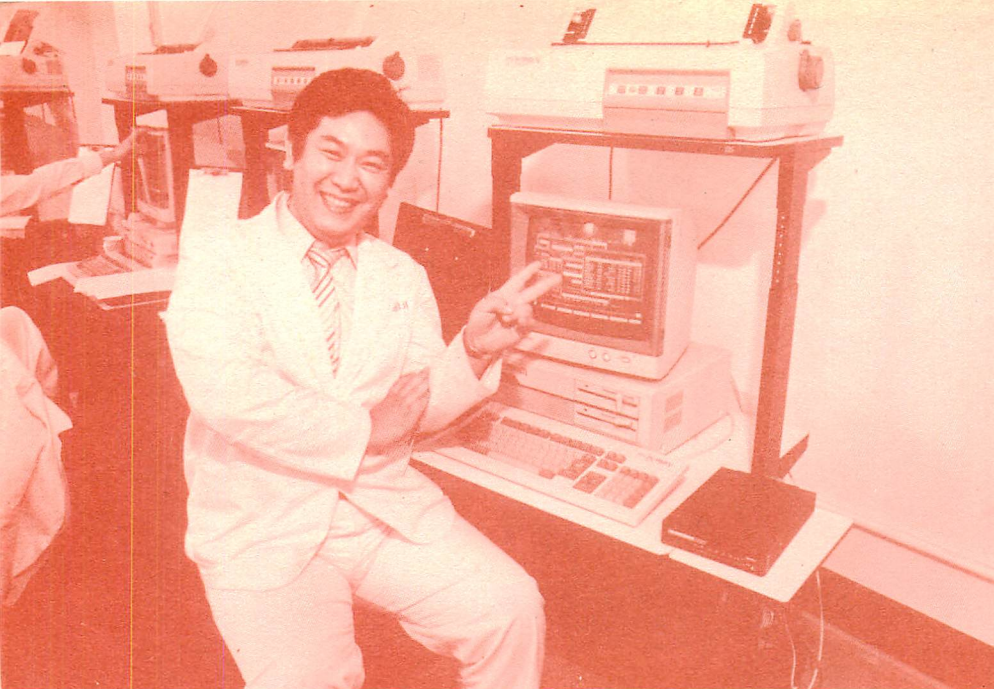
●構成／吉田斉 ●撮影／河行勝美

パソコンでおもしろいのはゲームばかりではない。本誌86年12月号「パソコン通信で遊ぼ!!」でも紹介したように、パソコン通信もゲームに負けず劣らずの楽しいものだ。そこで今回のホットアクセスは、5月30日からサービスを開始したマスターネットにスポットを当ててみた。マスターネットはいままでにない充実したサービス内容から、通信マニアの熱い視線を浴びているネットワーク。その立役者といわれるのが、企画担当の太田淳一さんだ。開局間際の超多忙のなか、ゲーム作りからはじまった太田さんのコンピュータ人生について、パソコン通信の魅力やマスターネットの話題を中心に語ってもらった。

通信でゲームが買える魅力のテレソフト

パソコン通信は1987年、アメリカ・シカゴの地下室で2人のマニアがCBBS（コンピュータ・ブレッティン・ボード・システム）を始めたのが最初といわれる。つまり、パソコン通信といっても歴史はたかだか10年に満たないし、国内に限っていえばここ1、2年の出来事といっても過言ではない。

今年になって、国内では会員数最大のアスキーネットが有料化されたのをはじめ、他のネットワークも有料化が進み、日本のネットワークサービスはいよいよ本格的に始動した。

●よいこの質問コーナー——テクポリの住所がまた変わってしまい、また住所を覚えなおさなければならなくなったのだが、今まで出したハガキは編集部まで着いているのでしょうか。不安でなりません。（千葉県の哲クン）♡ほ〜い、それは100%だいじょぶ！　しばらくの間は古い住所のほうに来たのも編集部までちゃんと届けられるからネ。だけどこれからは、152ページの住所でTIM（てぃむって呼んで）って書いて、おてまみしてほしっ♡（京こ）

○マスターネットにアクセスした画面をバックに、ナンバーワンネットへ向けてのVサイン。通信ソフト「WINS」は太田さんの自慢のひとつで、バックスクロール機能やMS-DOSのコマンド実行が可能と、最高のスペックを誇る

マスターネットも5月30日からサービスを開始した新設ネットである。まずその概要をざっと紹介しよう。

マスターネットは、明治乳業が母体になって昨年12月に設立された会社だ。今年2月にネットワークの主宰(しゅさい)が発表されたとき、異業種の企業の参入ということで話題を呼び、さらに国内でも最大級のシステムとして注目を集めている。

サービス内容はコミュニケーションサービス、インフォメーションサービス、トランザクションサービスの3つが柱になっており、ネット専用の特製モデム・マスターモジュールと通信ソフト、会費などを合わせて3万9800円という破格の値段が魅力となっている。

マスターネットについて、企画担当の太田さんは次のようにPRする。

「基本的にはコミュニケーションサービスがメインです。このほか、テレソフトとしてコナミのソフトがのります」

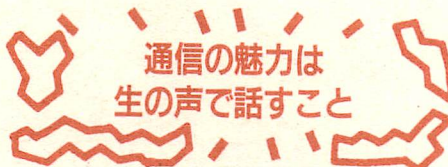
テレソフトとは、電話回線でゲームソフトなどの販売をしてしまおうというもの。ユーザーは家にいながらにしてゲームが買えてしまうという、きわめて便利なシステムだ。

「すでに基盤がしっかりしているソフトハウスは独自の流通経路を持っているのでテレソフトには慎重だと思いますが、アマチュアが商品化したいというときにはかなり威力を発揮すると予想しているんです。市販ソフトよりも安い値段で売ってもらうことにはなるでしょうけど……」

市販ソフトの場合で、1600円から2500円くらいの価格帯を予定しているそうだ。また、アメリカのブローダーバンド社の日本初登場のゲームも移植してのせる予定とのこと。

開局の時点で会員数は3500人。申し込みはすでに6000を越しているが、スターターキットであるマスターモジュールの生産が追い付かないのが現状とか。会員の年齢層は20代と30代前半で半数以上を占め、小学生や60代の会員もいるそうだ。接続料金は1分20円だが、10月末までは無料期間になっている。

マスターネットは通信マニアだけでなく、ゲームファンにも大いに気になるものだろう。

通信の魅力は生の声で話すこと

ところで、マスターネット開局に至る太田さんの人生はどんなふうだったのだろうか。

太田さんがパソコンをいじり始めたのは52年ころ。最初にさわったマシンは、当時主流だったワンボードマイコンのTK-80BS。ようやくアップルが輸入されはじめた時期だ。

「興味を抱いたキッカケは金になるからですね(笑)」

当時はプログラムを知る人間も少なく、プログラムを書くアルバイトは割のいいほうだったという。そこで、知り合いからのツテでプログラム書きのアルバイトなどにも手を染めたが、収支決算はいまひとつ。

「でもやっぱり、家庭教師とかのほうがはるかに率はよかったですね。プログラムエリアが1Kもなかったんで、簡単なものだったのに時間がかかって、時間給に換算すると安かったですよ(笑)。それにプログラムを書くこと自体もそれほど好きじゃなかったし」

コンピュータそのものには、それ以前に大学の講義で接していた。もっとも、コンピュータに興味があったからではなく、単位ほしさから。太田さんが専攻していた東大農学部の獣医コースでは、卒業にはたくさんの単位が必要なため、「1つのAより3つのC」ということで選択した講義だった。

講義ではFORTRAN一辺倒だったが、その後、太田さんはTK-80BSでアセンブラを覚え、さらに知人のアップルなどでBASICに触れて簡単なゲームを作って遊んだりした。作ったゲームはトランプゲームが多かったという。

「トランプは乱数とディスプレイ、それにロジックでできるわけで、インベーダーみたいな高級なもの(笑)と違い、簡単にできるわけです」

ひととおりトランプゲームを作ったが、「大貧民」がもっとも大変だったとのこと。また、ごく簡単なシューティングゲームなども作ったそうだ。

「当時『スター・ウォーズ』とか『スタートレック』が流行(はや)っていて、そういうのを作ったり、夢中になって遊んだ覚えがありますね」

大学時代は勉強もあまりせず、麻雀、パチンコ、コンパばかりという太田さんにとっては、けっきょくパソコンも遊びの道具のひとつだった、というのが実情のようだ。

53年、太田さんは獣医として明治乳業に入社。現在マスターネットの本部となった東京工場の酪農課に配属された。そして酪農家の飼料計算でパソコンを利用するのを思い立ったことで、太田さんの人生は大きく変化する。

「家畜の飼料計算というのは、ロジックは難しくないんですが作業量が多くて、電卓だと1件あたり2、3時間かかるんです。こんなものはコンピュータにやらせればいいと」

6月、最初のボーナスと父親からの借金で、「清水の舞台から飛び降りるつもりで」29万8000円のPET2001(アメリカ・コモドール社のパソコン)を買う。そして飼料計算のプログラムを作り、計算時間を15分に短縮。それが会社にも認められ、明治乳業にパソコンが大量に導入される結果となった。

さらに太田さんは大型機を使い、半年かかって他の業務に役立つ酪農システムを作る。システムはCOBOLで書かれた

!! ●6月号128ページ"はみだし"で「次ページに続く」とか書いてあったんで、俺一生懸命さがしたんですよ。そしたら、続きが見あたらない、ナイ、ナイ!! テクボリに2枚、3枚といっぺんにハガキが載った人はいても、0.5枚分とゆーのは俺が初めてじゃないでしょーか?(宮城県のぺいちゃ) ♡ごめ～ん手ちがいで続きが切れてしまったの。それじゃ、2ヵ月越しの続きを載せましょネ♡(6月号持ってない人は困るだろなー・京こ)(次ページに続く)

HOT ACCESS TO Techno Man

が、当初、太田さんはCOBOLのCの字も知らなかったという。このシステムは、RDB（リレーショナル・データ・ベース）タイプの簡易言語で、仕事の要望にそってプログラムをジェネレートするものだった。

その後、このシステムが明治乳業全体で話題になり、56年、太田さんは全国版の酪農システムを作る目的で、本社の情報システム室に転勤になる。時代は8ビット機から16ビット機へと移行していた。

太田さんはいう。

「私は元来仕事が嫌いなんです。それで、自分の仕事を楽にしたいためにいろいろなシステムを作るんですが、それがまた仕事を生んで、結局楽にならないんです（笑）」

一方、太田さんは個人的にPETをいじったあと、日立BASICマスターレベル3を経て、店頭に並んで初期のPC-9801を購入する。実際に秋葉原でベンチマークテストをやってみて、その速さに「もう8ビットの時代じゃない」と思ったそうだ。その後、9801VM2に買い換えたが、電源を入れたのはまだ2回。

「通信は会社でやってますしねぇ（笑）」

もちろん、太田さんは無類のパソコン通信通でもある。アメリカのザ・ソースに入ったのは開局した翌年。7年来の会員だ。

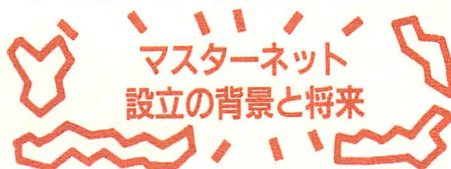
「ソースのなかでは有名な会員でして……。ID番号がAKだから、いかに早いか」

海外ネットへの通信ともなれば費用もかなりの額と思われるが、アクセスは結構しているが、月に2万円程度で済むそうだ。

「使い方が悪いと金がかかるんです。ボンとつないで、スパッと引いて、ブツンと切って、あとでゆっくり読めばいいんです（笑）」

通信を始めた当初は通信ソフトも手作り。その辺のノウハウが今回のマスターネットでも生きているようだ。パソコン通信の魅力について、太田さんはこう述べる。

「通信の魅力はデータを取ってくることじゃないと思うんです。人間と人間が生の声で話し合える、コミュニケートできる、どこのデータベースにも入っていない話をリアルタイムにできる、これが最大の魅力じゃないでしょうか」

「通信の歴史を考えてみると、コミュニケーションで始まって、コンシューマサービスになり、またコミュニケーションに戻ってきています。パソコン通信はリアルタイム性が特徴なんですね。リアルタイム性が生きるというのは生の人間の情報です。そこで、コミュニケーションのツールとしてのネットワークという位置づけができてくるんです」

太田さんはマスターネットの構想を59年4月から考えはじめた。そして、まもなく経営企画室の上司とトップの判断で人材7名のワーキンググループが作られる。これは社内のほとんどが知らない極秘事項。社外にオフィスを構え、7名は着々と準備作業を進めた。

「ひとりひとりがすごい人間なんです。マスターモジュールを考えたのも1人ですし……。“ウルトラ7”といったりしてね（笑）」

とはいえ、マスターネットが具体化するまでには、“ウルトラ7”といえどもそれぞれかなりの緊張感はあったようだ。

マスターネットを企画した動機について、太田さんは次のように説明する。

「建て前でいうと、既存のネットワーキングの手法を取ると、どうしてもメーカー主導型にならざるをえなくなるという欠点があります。たとえば、IBMのホストでSNアーキテクチャーを使えばIBM5550を使わざるをえないとか。これはユーザーフレンドリーではないんですね。かといって、そうしたオープンなネットワークがあるかというと、そうでもない。ならば作ってしまおう、と。オンラインに関しては少なくとも10何年かの経験を持っているし、その他のもろもろの問題も経験済みだし……」

さらにこう補足する。

「大企業においては、情報の集中化はもう行

パソコンソフトの開発室。広々としたスペースに、ゲームマシンをふくめ、日米のさまざまなパソコンがざっと40〜50台並んでいた

「技術的に苦労したのは、256本引けるダイナミックパイプシステムですね」と太田さん。来るべき32ビット機時代に備えているとのことだ。

プロフィール　おおた・じゅんいち

生年月日：昭和28年11月6日。さそり座。O型
出身地：福島県相馬市生まれ。現在、東京江戸川区に住む
出身校：東京大学農学部。とくに志望したわけではないが、受かりやすいのを選んだ
趣味：一番はパソコン。趣味と仕事が同じなので幸せ。そのほか、麻雀、パチンコ。一度熱すると集中して何かやるが、そのうち飽きて次の趣味へ。次は畑いじりに凝りそう
生活信条：楽しく生きたい。楽をしたい
時間があったらやりたいこと：寝たい。休みたい。3月以来、結婚式に出席のため1日休んだだけ。いつの間にか夏になっていた

われているんです。情報は集中してこそ価値を生むわけですが、その情報を誰が生かしているかというと、一部のスタッフに過ぎないんですね。ところが、むしろ現場の人間にこそマス情報が必要で、それをもとに自分がどういう行動を選択していくかがポイントになるんです。つまり情報の共有化ですね。そのためには、パソコンレベルをふくんだ双方向ネットワークがどうしても必要になってくるわけです。そして、これはいままでの技術ではダメなんですね」

大企業がネットワークをはじめる背景にはそれなりのビジネス上の思惑もあるだろうが、それにしても乳製品を扱うメーカーがネットワークに乗り出すのは意外。その点について、「よく誤解を受けるんですが」と前置きしたあと、太田さんはこう説明する。

「牛乳会社というのは情報処理産業なんです。情報ネットワークは進んでいますよ。ウチの場合、全国に50の工場があって、東京だけで50万世帯に日配するわけです。注文は前夕の6時。その日の12時までに牛乳を作らないとスタンプが押せないし、翌朝の5時には各家庭に届けなければならない。どこの工場で、何を、どれだけ作るかを、わずかな時間で整理して指示していかなければならないわけです。しかも、コーヒー牛乳を作ってから白牛乳は作れないでしょう？　そのうえ、運搬の問題もある。それらをすべてコントロールしてるんです。これは人間のできる作業じゃない。全国各地にコンピュータがあって、それを中央のコンピュータがコントロールする。こうしたオンライン・ネットワークは10何年の稼働実績を持つんです」

こうした技術を会社のなかだけで閉ざしてしまうのはもったいないという発想から、ネットワーク会社設立に至ったらしい。

「もっとも」と、太田さんは本音も語る。

「ソフトウェアの流通形態には非常に疑問を持っていましてね。いまのパッケージベースの流通はユーザーが得する形態じゃないでしょう？　どこがもうけているのかというと、どこも得していない。日本のユーザーはえらく高いソフトを買わされているんです。アメリカではディスクベースでせいぜい3000～4000円で売っているのに、日本のユーザーは7000円とかの値段で買わされて、一回パッケージを開けたらクレームさえつけられない。それでどうなるかといったら、レンタルしたり、コピーツールに走ったりする。このままいったらソフト産業そのものがよくならないんじゃないでしょうか？」

「それではどうすればいいかと考えると、こうしたデジタル系の商品は、パッケージといったアナログ系のメディアの流通形態を取らなくたっていいんですね。コピーがそのまま商品になるわけで、しかも安くなるし、メンテナンスもよくなる。たとえば、バージョンの違いなんかも、新バージョンを手に入れるために新しいソフトが買えるだけのお金を払うというのは、どう考えてもおかしい。電線によるディストリビューション（供給）のほうが、理論的にはいいはずなんです。買いに行く必要もないですからね」

太田さんは笑って続ける。

「個人的に言うと、ゲームがほしいなって思うのはだいたい夜中なんですね。プロ野球ニュースが終ったあとに、さてなにか遊ぼうかなと思ったときにヒョイと買ってこれれば、これは最高ですよ」

マスターネットがテレソフトとしてソフトウェア販売も行う背景には、太田さんの個人的な要望（？）があったようだ。

「そこで問題になるのが、スピードです。いまの公衆回線の限界は4800ボー。しかもバイナリのデータを扱うのでエラーがなく、接続してくる機種を問わないものでないと」

これがマスターネットの基本型になった。現在のシステムで、8ビット機の200K程度のソフトなら2、3分で取れるという。

「早いし、安い。店まで行って買う手間もないし、しかも安くつくでしょう。ユーザーフレンドリーではないか、と」

電線を通して物を売買するとなると、気になるのはセキュリティの問題。買ってもいないソフトの代金を支払うのはたまらない。

「マスターネットの場合、その辺はシビアにコントロールしないと大変なトラブルのもとになりますから」

人間のパターン認識をデジタル的にできないだろうか、ということから指紋を活用することを考えた結果、太田さんたちはその問題もクリアした。理論上、システムが破られる確率は10の1443乗分の1という。

「システム破りに対してはいろいろメッセージを用意してますが、はたしてどこまでこれるか。最初に破った者に賞金でも出しますか(笑)」

一方、太田さんはオンラインゲームに対しても意欲的だ。

「最近凝ってましてね。何人かで時間を示し合わせて遊ぶんです。これはおもしろい。内容は人生ゲームみたいなもので、画面上でいろいろな人がいろいろな役割をして、人生問題を処理していくんです。これをもう少し発展させて、マスターネットでもやれればと思ってるんです」

「これからはオンラインゲームが流行ると思いますよ。スタンドアローンのゲームはどこか暗い。皆でわいわい遊ぶほうがやっぱりおもしろいんじゃないでしょうか」

会社に泊まることも多く、全体の進行を見ているので眠れなくなるという太田さん。

「よく倒れないな、というくらい働いてます」

こんなことはもう2度とやりたくないと言いつつも、太田さんは「マスターネットをナンバーワン・ネットワークにすることが夢」と言い切る。そして、それだけの用意はしていると自信たっぷりにつづける。

「どんな事業でも立ち上げより始まってからのほうがたいへんなんで、いまから覚悟しています。こんなことは一生に一度しかないだろうし、夢を実現するためにはしょうがない」

徹夜明けの取材に時折目をしばたかせながら、太田さんは力強く語った。

HOT ACCESS TO Techno Man

✪マスターネットは東京・千歳烏山にあり、敷地はなんと6000坪／　太田さんが手にしているのは、モデムを搭載した専用通信アダプタ・マスターモジュールだ

※マスターネットは、6月15日から正規会員募集を開始しています。くわしくは、〒157東京都世田谷区給田5-8-1　マスターネット（☎03-305-3641）に問い合わせてください。

●よく「テクポリに送られてくるハガキはどうなるの？」という読者からの質問があると、きまって「キチンと整理しておいてあるよ」と答えられるんだけど、ホントかなぁ。(愛知県の木戸口弘クン)　♡ホントだヨ。たとえばクラブだと、その月ボツでも少なくとも4カ月間は、月ごとに区分けされたキャビネットの中で“採用まち”をしてるの。採用ハガキはファイルの中で1年間。その後お別れするときも、ちゃんとパックしてご供養するの……。（京こ）

TECHNO-FORUM

◎3台のパソコンが並ぶ国際パソコン通信の体験コーナー

海外ネットにアクセスできる
通信体験コーナーがオープン!

パソコン通信の魅力は時間を問わず遠方とリアルタイムで交信できること。とくに外国のデータベースや海外の仲間とアクセスできる国際パソコン通信は、その魅力が最大限に発揮されるものだ。

現在、日本と外国を結ぶデータ伝送の中心となっているVENUS-P(国際公衆データ伝送サービス)の加入者は1万人を突破し、国際パソコン通信の人気はますます高まっている。

この国際パソコン通信の体験コーナーが、東京・大手町の国際電信電話(KDD)・東京営業所内にオープンした。このコーナーは、ビデオで国際パソコン通信の紹介をしたり、3台のパソコン(PC-9801VM、IBM-PC/XT、FM-R60)を使って実際に外国のデータベースを無料で呼び出せるというもの。ディスプレイには英文が表示されるので、通信を楽しむためには英語力が必要だが、操作方法などはKDDのインストラクターが親切に教えてくれる。

アメリカだけで2400社以上もデータベースがあるので、手に入る情報はよりどりみどり。たとえば、その日のウォールストリートジャーナルを読みたかったら「ダウジョーンズ」、経済・科学の最新情報なら「ダイアローグ」という具合だ。体験コーナーで利用されるのはコンピュサーブが多いとか。

国際パソコン通信の魅力のひとつが外国の人と知り合えること。電子掲示板で同じ趣味の人を募ったり、いろんなテーマについて話し合ったりするのも楽しいものだ。また、円高を利用した個人輸入もキー操作ひとつで行える。アメリカのデータベースのなかには、VENUS-Pでアクセスする日本人のための輸出サービスを始めたところもあるという。

このように魅力いっぱいの国際パソコン通信をキミもぜひ体験してみよう。なお体験コーナーの利用は事前予約が必要だ。問い合わせ先は、☎03-270-9068。

未来の買い物はパソコンで
通信ショッピングいよいよ始動!

パソコン通信を利用したコンピュータショッピングがいよいよスタートした。

まず、東京・上野の松坂屋(☎03-832-1111)が、PC-VANとNTTPCコミュニケーションズの会員を対象に、パソコン通信による通信販売「カトレアネット」を実用化した。

両ネットの会員は、ホストコンピュータにアクセスし、メニュー画面でショッピングを選んで利用する。取り扱い商品は現在、約20点。商品名と価格、文字による簡単な商品説明をディスプレイで見て、好きな商品を選べばいい。松坂屋によると「なぜか梅干しの注文が多い」そうだ。

また、画面上に表示される商品のほか、専用カタログに掲載されている衣料、食品、文房具、AV機器など約200点の注文もできる。

代金はともに、注文時にカードの番号を打ち込んでクレジットで支払う。

またフジミック(☎03-357-1738)では、EYE-NETの通信メニューに新たにショッピングの項目を追加して、衣食住用品約5000点のカタログ販売を開始した。カタログの商品番号とともに、ユーザーのIDナンバーとパスワードを入力して注文する。

このほかのパソコン通信ネットもそれぞれ、サービスメニューにショッピングの項目を用意したり、加えていく予定だ。

パソコンショッピングには、24時間いつでも利用できるというメリットがある。肝心の品ぞろえと価格の問題も、ユーザーが増えれば商品が充実するのは確実だし、独自のサービスもいろいろ工夫されている。通信ファンのあいだでパソコンショッピングが普及していくのは間違いないはずだ。

◎松坂屋のカトレアネットクラブの本部の光景

こんにちはインターメディアです TIM設立パーティ盛大に開かれる!

5月14日、東京の赤坂プリンスホテルで徳間書店インターメディア(TIM)の設立披露パーティが開かれた。TIMは、テクノポリス、ファミリーコンピュータマガジン、MSX・FAN 3誌の編集部が中心となって、3誌の編集をメインによりダイナミックなニューメディア関連事業を行うことを目的に設立されたもの。当日、会場にはソフトハウスやパソコンメーカーの招待客約100人が訪れ、パーティは盛況のうちに幕を閉じた。

HIDE、LOLI新正副編集長コンビの見慣れぬスーツ姿(徳間組の裏名披露なんてウワサも)や、ドレッシーなりえちゃん、よーこ(先々代クラブ担当者で現ファミマガ副編集長)の晴れ姿などを愛読者諸君に見てもらえなかったのが残念。

◎設立披露パーティは赤坂プリンスホテルのゴールデンホールで開催

はみだしクラブ ●最近みた、わけのわからん夢――①シロナガスクジラの胸囲をはかって、テクポリにそのことを投稿する夢。②なぜかロックバンドでボーカルをやってるLOLIさんに、花束をわたす夢(in武道館)。③カタツムリがうじゃうじゃ出てくる夢。ただし、カタツムリははっているのではなく、ガメラのように回転しながら飛んでいた……。(東京都の南博淑)♡わ〜ん、それぞれちがったタイプの恐怖よお! とくに②なんて、②なんて、ないとめあぁ!!(京こ)

キミの顔がハンコになる!?
パソコン利用の「似顔印」誕生

◎ビデオカメラに向かってイイ顔すれば、15分後には似顔印のできあがりだ

ふつうハンコといえば苗字を漢字で彫ったものだが、このほど本人の似顔絵入りというユニークな「似顔印」が登場し人気を呼んでいる。

このハンコは、ビデオカメラで撮影した顔の画像をパソコンが記憶し、それをもとに作られるもの。名前を入れるスペースやハンコの大きさ（直径18mmから15mmまで3種類）などを指定すると、小型アームロボットの2本の錐がパソコンの指示にしたがって印材に文字や絵を彫っていき、カメラの前に座ってから15分後には似顔印ができあがる。

似顔印を開発した東急ハンズ・町田店には、週末で1日約100本ほどの注文がある。東急ハンズでは好評にこたえ、4月から池袋店、渋谷店でも似顔印の製作・販売を開始した。さらに「いま、商品に似顔印を入れることを計画中で、これが実現すれば自分だけのブランドを持つことができます」と、町田店の金子利夫さん。

似顔印の価格は2000円から2400円。もちろん銀行印にも使える便利なハンコだ。くわしい問い合わせは東急ハンズ・町田店（☎0427-28-2511）まで。

◎できあがった似顔印に朱印をつけてポンと押せば、紙には似顔と名前入りのハンコがバッチリ印される

植物、昆虫と親しくなって
みんなで作るコンピュータ図鑑

◎絵入りの説明がディスプレイに表示されるので、知りたい植物や昆虫のことが誰でもすぐわかるのだ

うっとうしい梅雨が明ければ楽しい夏休み。たまにはパソコンから離れ、大自然に触れてみたいものだ。

そんなとき見つけた植物や昆虫について知るのに便利なのが東大教育研究所が開発した「コンピュータ図鑑」。植物102種と昆虫204種のデータが入力されていて、知りたい生物の特徴、採集場所などについての質問にキーボードで答えていけば、お目当ての植物や昆虫の名前を教えてくれるのだ。

この図鑑の特徴は、植物や昆虫の種類を、絵や写真などのグラフィック表示で見たまんま検索できること。また、10円玉と比較して大きさを指定するなど、質問が具体的でわかりやすいこと。

「山梨県・須玉町で開く今年のサマースクールで、この図鑑をどんどん利用する予定です。今回は名前をただ検索するだけじゃなく、図鑑にない植物や昆虫を発見した人には新発見証を発行し、コンピュータ図鑑に登録したいと思っています」と、同研究所の木村裕文さん。もしかしたら、キミの発見が図鑑のデータベースに加わるかもしれないのだ。

この夏は、アイテムや隠れキャラの代わりに珍しい植物や昆虫を探してコンピュータ図鑑作りに参加しよう。サマースクールについての問い合わせは、東大教育研究所（☎03-815-3035）まで。

◎コンピュータ図鑑は、植物コースと昆虫コースを選んでから利用する

音楽界にもパソコンパワーが進出
ヒットゲーム、続々レコード化!

◎エニックスBGM集・ジャケット

アポロン音楽工業より、パソコンゲームのBGMを集めたアルバムなど、ゲームミュージックが3タイトル登場する。

まず、6月21日リリース予定の『ジーザス／ガンダーラ／ウイングマン2』。このアルバムの特徴は、PC-8801mkⅡSRのFM音源によるBGMをそのまま録音したこと。つまり、88SRがミュージシャンというわけだ。作曲は3ゲームともすぎやまこういちさん。実際に聞いてみると、「パソコンでもここまでいい音が鳴らせるとは!?」と感心する出来ばえだ。音楽に興味のあるパソコンユーザーならぜひ一度聞いてみてほしい。CD=3000円、LP／CT=2500円。

『ALL OVER XANADU』は、「ザナドゥ」「同シナリオⅡ」のBGMをアレンジしてロックオーケストラの演奏で収録したもの。ストリングス、ギターなどによる演奏によって、おなじみのメ

◎ロックオーケストラにアレンジした『ザナドゥ』ジャケット

●先日、「Run Runコーナー」のことで電話したとき、京こさんが「コーナー名を言ってください」と言ったので「ランランです」って答えたら、「あ、ルンルンですね」と言われてしまった。あのときの形容しがたい気持ち、電話ごしに察してくれました？　ホントはずかしかったです。（大阪府の俊行クン）
♡うふ、あれはネ、キミの「ランラン」て読みかたが正しいの♡　でもふだんは、「ルンルン」て言うほーがカワイイかなっと思って……。（へへ♡京こ）

○"ジーザス～"の録音風景。右からすぎやまさん、日高さん、田口さん、おなじみの曽根さんに"88SR"

ロディラインが新鮮に聞こえるから不思議。7月15日発売予定(CD＝3000円、LP/CT＝2500円)。

また、『グラディウス』も登場。これはアーケード版をステレオ録音で収録したもので、A面はイントロ、BGMなどが、B面にはグラディウス・サウンド・ストーリー(全BGMを効果音入りでメドレー)とSE(効果音)集が収録されている。CT版で1000円。

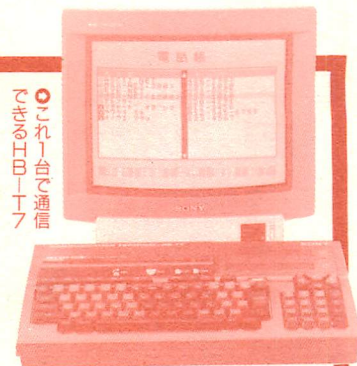
いずれも楽譜つきだ。

NEWS IN JULY

通信ソフトとモデムを一体化! ソニーのMSX2「HB-T7」

人気急上昇のパソコン通信にぴったりのMSX2機がソニーから発売された。通信ソフトとモデムを本体に内蔵した「HB－T7」(5万9800円)だ。このパソコンは、通信カートリッジなどの周辺機器を買い足さずに、電話器につなぐだけで通信ができる便利なもの。

電話帳機能のほか、オートダイヤル/オートログインやアップロード/ダウンロード(メッセージをネットワークへ送ったり、通信中のファイルをディスクへセーブする)などの機能があるので、手軽にパソコン通信が楽しめる。

ところで、パソコン通信が実用で盛んに使われている分野といえば証券業界。昨年、大和證券、山一證券がMSXパソコンを利用したパソコンホームトレーディングをスタートしたのにつづき、この5月末から新日本証券、和光証券、岡三証券の3社も同様のサービスを実施している。たとえばソニーと大和證券が共同開発した株式ソフト「株式管理」を用いれば、電話回線を使用して大和證券のホストコンピュータに接続し、株価データや株式チャートをMSXで手軽に受信することが可能だ。

○これ1台で通信できるHB－T7

HB－T7で、キミはMSXネットでゲームりお父さんは株式情報を、なんて楽しみ方はどーかな。

コンパクトなイメージスキャナ「GT-100」がエプソンから登場

○これでイラストの入力もぐっと簡単になりそうだ

PC－9801の互換機、PC－286の発売で話題を呼んだセイコーエプソンから、両シリーズに対応したハンディイメージスキャナ「エプソンGT－100」が発売された。

GT－100は、イラストや写真を簡単にパソコンに入力できる重さ250gのコンパクトな画像入力装置で、最大6mm幅までの読み取りができる。画像の取り込み時に拡大・縮小(200～50%)が自由に行え、64階調の画像処理が可能になっている。価格は5万4800円。

手書きでかな文字が入力できる PC98用かな認識ボード「KT-20」

セイコーエプソンは、手書きでかな文字を入力する文字認識装置「エプソンKT－20」(2万9800円)を発売した。これは、タッチパネルにペンで文字(ひらがな、カタカナ、英数字)を書き、変換キーを押すだけでパソコンに入力できるというもの。

これまで同様の装置には、複雑な漢字認識用のものがあったが、このKT－20は、認識しやすいかなを対象とすることで低価格化を実現した。筆順と画数で読み取るので、個人差のある書体でも正確に読み取れる。認識時間は1文字あたり0.5秒以内。

対応機種はPC－9801シリーズで、MS－DOS下で標準フロントエンドプロセッサを使用しているアプリケーションソフト(創文、一太郎Ver.2、ロータス1－2－3、Z's STAFF Kidなど)上で使用することができる。

○右の液晶部分が入力用。左のキーにいろいろファンクションを設定すると入力がぐっと速くなる

TVフィルター「FS-II」新登場 テクポリ読者5名にプレゼント!

○画面の左右を見比べると、フィルターの効果がわかる。目は大事にしなくちゃね!

ゲームにしろプログラムにしろ、パソコンに向かうのは楽しいけれど、あまり長時間ディスプレイを見つめているのは目に有害だ。サンクレストの「FS－II」は、視力低下の原因となる紫外線を画面から100%カットするTVフィルター。紫外線と同時に、有害度の高い可視光線も75%カットして、目を守ってくれる。

また、眼精疲労を防ぐ特殊メタリック樹脂の採用で、ギラギラやチラツキを抑えた色鮮やかな鮮明画像が楽しめる。

ディスプレイのサイズに応じて、14・15型用8000円から20・21型用1万3000円まで4種類用意されている。問い合わせ先→☎06－720－7759。

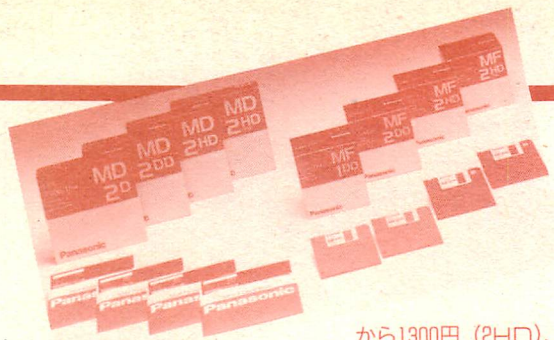
サンクレストから、このTVフィルター・FS－IIをテクノポリス読者5名にプレゼント! 希望者はディスプレイのサイズ(14型～21型まで)を明記し、「テクノポリス編集部TVフィルター係」までハガキで応募してください。締め切りは7月18日必着。

●FROM みずらんであ(静岡県 会員No.1421) TO やんま☆りゅう(奈良県 会員No.951)くん――ペンネームの由来は何なのでしょうか。教えていただきたい! TO 浅羽のTAKEちゃん(静岡県 会員No.1422)――すぐうしろに同じ県の人がいるというのは心強いことです。仲良くしましょう!(僕のほうが学年はひとつ先輩だけど……。)

NEWS IN JULY

Panasonicブランドのフロッピー 3.5インチと5インチ、8種類登場！

松下電器から同社のOA、情報機器と同じ“Panasonic”ブランドを採用したフロッピーディスク（3.5インチと5インチディスク、各4種類ずつ）が発売された。

Panasonicフロッピーは、超微粒子のアミニュ磁性体の使用に加え、表面に特殊加工を施して信頼性と耐久性を向上させたもの。価格は、3.5インチが600円（1DD）から1300円（2HD）、5インチが250円（2D）から500円（2HD）となっている。

○ズラリ並んだPanasonicのディスク。マシンといっしょにそろえる？

楽しみながらゲーム名人になる!? “連射名人製造機”をプレゼント!!

名は「シューティングゲーム」でその実体は“連射名人製造機”という、ゲームともトレーニング機器ともとれるユニークな製品がT.M.コーポレーションの「シューティングゲーム・KG-007」。

ファミコンのコントローラそっくりのボディに装備したA（10秒間）、B（30秒間）いずれかのボタンを、カウントダウンされていく数字を見ながらたたきつづけることによって、しばしのゲーム気分と連射訓練を同時に味わえる。最高値はメモリされるので、それを目標にがんばれば、ある日突然、連射名人になっているかも。

時計機能とスタンドつきなので、ふだんは卓上時計としても利用できる。価格は1200円。問い合わせは、☎03-433-0118まで。

このシューティングゲームをT.M.コーポレーションのご厚意でテクポリ読者30名にプレゼント。希望者は、テクノポリス編集部「連射名人係」までハガキで応募してください。締め切りは7月18日。

○写真だけ見るとコントローラとまちがえちゃいそう

工画堂からついにニューソフト！ なぜか、PC-88用通信ソフトだ

『覇邪の封印』などのゲームソフトでおなじみの工画堂スタジオから、PC-8801シリーズでパソコン通信を行うためのディスクソフト「PLAYNET（プレイネット）」が発売された。PLAYNETの特徴は、①HELPキーによるメニュー選択方式②オートダイヤリング／オートログイン機能③アップロード／ダウンロード機能④各種漢字コードの自動送受信が可能、など。

このソフトで、パソコン通信がぐっと気軽に楽しめそうだ。価格は6800円。なおこのソフトを利用する場合は、モデムまたはカプラとRS-232Cケーブルが必要だ。

問い合わせ→☎03-353-7724。

○ゲーム感覚あふれるPLAYNETのパッケージ。パソコン通信も楽しくなくちゃね！

マルチプランVer.3.1新登場！ 処理速度が2倍で機能も強化

マイクロソフト社は、パソコン用表計算ソフト「マルチプラン」の“Ver.3.1”（6万8000円）を7月中旬に発売する。

新バージョンは、従来のVer.2.0と比べ処理スピードが約2倍になり、日本語の50音でもソートができるようになった。また、データを相互利用できるネットワーク機能やファイルを保護するパスワード機能なども追加されている。

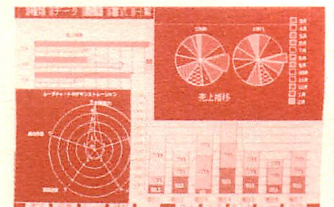
同時にマイクロソフト社からは、UNIXの開発言語として知られるC言語のコンパイラ「Microsoft C Compiler」の“Ver.4.0”（9万8000円）も登場する。こちらには、大きなプログラムを作るための拡張機能が追加されている。

問い合わせ→☎03-221-7093。

4つのグラフも同時に表示できる 統合ソフト「カルチャート」

自動計算を表自体に覚えさせることのできる作表プログラムをスプレッドシートという。

マイクロニクス社が究極のパワースプレッドシートと呼んでいる「カルチャート」（6万8000円）は、表計算をはじめグラフ作成・検索の機能を1本にまとめた統合ソフト。

表の大きさは256列×32767行とデータベースにも十分なものだ。複数の業務を同時処理するマルチタスク機能や、4つのグラフを同時に表示するマルチグラフウインドウなど豊富な機能を備えている。対応機種はPC-9801シリーズ。

問い合わせ→☎03-988-8487。

○カルチャートは4枚までのグラフを同時にウィンドウにひらくことができる

プログラムつきの実用ソフト 「拓く」シリーズ、3種類登場！

メビウスソフトウェアの「拓く（HIRAKU）」シリーズは、全プログラムリストとプログラム解説がついていて、実際の動きを見ながらプログラミングテクニックが学習できるという実用ソフト。

プログラムを機能ごとにモジュール化した構造プログラム技法の採用で、処理の流れが理解しやすい。日本語ワープロ、同データベース、同表計算の3種類あって、価格は各3万8000円。対応機種はPC-8801および9801シリーズ。

問い合わせ→☎0534-48-1923。

アスキーネットACSのアクセスポイント全国で17箇所と一挙に3倍増！

アスキーでは、同社が運営する通信ネット「アスキーACS」のアクセスポイントを、従来の3箇所から17箇所に拡大した。新たに設立されたのは、札幌、仙台、土浦、浦和、厚木、横浜、静岡、金沢、京都、神戸、広島、松山、福岡、那覇の14地域。

今回の改善で、遠隔地のユーザーの通信料負担はぐんと軽減した（アクセスポイントからセンターコンピュータまでの通信料金はアスキーが負担）。

なおアスキーではこれにともない、ACS会員の追加募集を行う。くわしい問い合わせは同社NET営業部（☎03-486-9661）まで。

●FROM 麗（群馬県） TO テクポリ読者のみなさま──「くりぃむレモン・ホットライン」の電話番号は、03-478-0512です。内容はひと月ごとに変わります。（これって、ずーっと後まで続けてやってるのかなァ？ それだけが心配！・京こ♡）それから、ビデオだとはずかしい人でも、フィルムコミックや小説ならだいじょうぶ。「いつかは見る会」をつくった人は、ぜったいRUN RUN掲示板におたよりしてくださいね!!

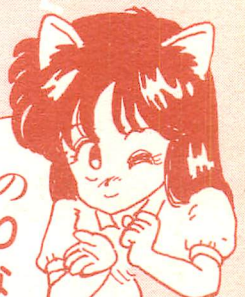
いよっ、めでたいっ！

新生 テクポリクラブ

●●オバK（東京都　会員No.1337）♡下の3人娘も描いてくれたのヨ。アンニュイ♡（京こ）

♡はっぴばぁすでぇぇ、とぅTIM～♪　な～んか歌うのにムリがあるって気もするケド。テクポリも5年めに突入したのよね～。誌面も新しくなって、や、めでたいめでたい♡

心は晴ればれしてるのに、空はイマイチ梅雨ぐもり。だけど、つつじサンやあじさいサンやはっぱさんたちは元気デス。やっぱ少しぐらい空気がしめったほーが息しやすいのネ。

――などと言ってるうちに忍び寄る締め切り、わぁい、うんず、京こたちのイラストの新バージョンを描いてきてくれたのね♡　それじゃ、気分も新たに出発、進行～!!　（京こ）

京このおたよりこおなヨ♡

●弥七（和歌山県　会員No.1420）♡わお♡　テクポリらんちのできあがりィ♪（京こ）

●たきゃゆき（千葉県　会員No.1349）♡思わずうるうる！（京こ）

僕の学校は、弁当です。

冬のあるお昼、号令がかかって各馬いっせいにスタート……じゃなくて、みんないっせいに食べ始めました。が、友人Ｉは、ごはんを見た後おもむろにスポーツバッグの中を調べ、先生にひと言「……ストーブ貸してください」と言い、レトルトのカレーをストーブの湯であたためだしたのです。

それから約３分後、彼が弁当を食べるのに成功したのは言うまでもありません。

羽妙蓮華（千葉県　会員 No.1426）

♡これぐらい思いっきりな季節はずれネタだと、かえってスガスガしーものがあるのだが……。夏場なら、弁当箱にコーンフレークを入れて登校して、自販機で買った牛乳をかけて食べるのも、スガスガしーかも。

（京こ）

●FROM　釜淳司（福岡県）　TO　香椎工業高校に通っている人――僕は、ピカピカの１年生です。C科２組。パソコンやってる人！　友達になろう!!

●FROM　スレイバー（宮崎県　会員No.923）　TO　4月100ページ伝言板のヒューイ菊池（福岡県　会員No.1149）君!!――きみは智美ちゃんが好きなんだろ！　やーい！　やーい!!（本当かよ……）。しかしおそろしいなあ……だれが読んでるかわかったもんじゃないな、テクポリは……。

コマまんが特集ヨ♡

たまご　作：ぐんまのきつね

顔があると、情も移るもので、
のっぺらぼーに、しておくのは、かわいそーなので、
食べるのが、かわいそうでたまりません
顔を描いてあげました。

○たまご（群馬県のぐんまのきつね　会員No.1299）♡最高!!　心の琴線に触れたのサ♡　（京こ）

耳をネコにすると京こさんらしくなる……
アブラアゲをつけるとリエさんらしくなる……
まゆを太くうんづまりさんに……グラサンかけるとともやさんらしくなる。
あまりイラスト見ないな……この三人……書きにくいもんな……

○日かげ（島根県の水無月　会員No.1423）♡おユビでタタミをぐりぐりしてる3人が涙を誘うっ。　（京こ）

私はロボコン？

ある夜、私はテレビで映画「ドラえもん」を見てた時
それにでてきた「リルル」とゆー美少女型ロボットを見て……
リルルかわいかったわ♡
と、いったら……
翌日……
かわいい♡
にん～
友人　それはきさまロリ…いや　ロボコンだな
実話です　ロボコン＝ロボット　コンプレックス（？）の略
by. Nath Fox

○私はロボコン？（兵庫県のNorth FOX　会員No.1315）♡"ロボコン"がわかる人が何人いるでしょ～か？（超合金好き京こ）

数学の授業中

頼まれた手前眠いが寝れない私
このように数字がつづいた時
思わずこんなものを書き足してしまった
by. ぞぞろぎカン

○発展（埼玉県のぞぞろぎ☆カン　会員No.1247）♡コックさんの無表情さかげん！　たまりませんわ♡　（京こ）

テワワラチャレンジ作品3　電車の中

おばあさんここどうぞ
わしゃ次でおりるんじゃ
そおですか…
じつわ、実話です…

○電車の中（大阪府のしっかん　会員No.1259）♡実話の重みが伝わってくるネ～！　（京こ）

じつは…実話なんです　by やんまりゅう

やっと常連…
ジーン
神様ありがとう…！
また載った
わ！
学校にて！
お、そう。
ボッツ
ぼれ常連になったんだぜ！
これほどむないことはない

○常連になった（奈良県のやんま☆りゅう　会員No.951）♡なんつーか、その……、ヨシヨシっっ!!　（京こ）

●京こよりひとこと♡●

♡おっと～、久しぶりのコマまんが特集だったけど、今回はひらめきのスルドイやつが多かったわ、うるうる♡　But、"ゲームネタ"は少なかったわね。……つーことで、来月は「え～っ、この反響はなにッ!?」と京こをビックリさせた、「私のどわい好きなゲーム」イラストの特集でもしよっかな？　では♡　（京こ）

おたより2　ぼくもわたしも　視力がほしい～

4月号129ページはみだしの三毛猫ホームズの恋人クン。僕も視力検査は嫌いです。でもキミの場合、"見えすぎる"んだからいーじゃないですか。僕なんか0.03ですよ！　検査のときは、友達にいちばん上の記号を教えてもらってからいどむんですが、実際は、先生が棒で指す場所がわからない……。これじゃ、せっかく覚えてもムダになる、と思ったんです。が、僕は、視力表のいちばん上には3つしか記号がなく、先生の腕の動きも3段階であることを発見し、その腕の伸び縮みで判断して0.1をキープしたのです。

僕は、ふだんは裸眼でも0.03で生活しててべつに困らないんですが……やっぱり視力はほしーい！　どっかで売ってないかな。

音無須美（大阪府　会員 No.1427）
♡きゃっはは、すっごい努力!!　でも、わかるわぁ。京こもあのときまわりの人々の協力がなかったら、教員免許とれなかったんだもんね、みゃあみゃあ♡（京こ）

※

私の知り合いで、うしろに並んでいる友人に答を教えてもらって色盲をごまかして、理系に進んだ人がいる。

DISIR（東京都　会員 No.1074）
♡……アブナイなあ～。……お？　視力回復について調べてくれたおてまみが……。　（京こ）

※

まず食べ物についていうと、ビタミンB2が目には良いそうです。とくにレバーなんかに豊富に含まれています。また、インゲン豆は、漢方薬になるほど効果が認められているみたいです。僕は"空の遠くを見る"のを実行して、少しは良くなったような……。

前田稔クン（神奈川県　会員 No.1385）
♡何事も向上心がモノをいうワケね♡　（京こ）

おたより3　ジーン

こんにちわ、はじめておてまみします。聞いてください京こさん、このあいだの技術の時間に"糸のこ"と呼ばれている電動のこぎりで、こゆびを切り落としてしまいました。このあと僕が病院に行く途中、彼女が気絶してしまいました。

あれからです。僕が友人たちから「ゆびでっぽう」とか「やあさん」とか呼ばれるようになったのは……。

ARGO（岡山県　会員 No.1428）
♡そういうときって、氷水にとれた指を浮かしとくんですって？　ぞわ～ん、ぞわ～ん、思わずチキン肌、我がこゆびがいとおしい～～！　そいで、こゆびクンはくっついたの!?　シンパイ。　（京こ）

おたより4　ピカピカ　おかね

突然ですが、10円玉や5円玉の"昭和○○年もの"なんていうふうにコレクションしてる人いませんか？　つぎの方法でお金をみがいてみてください！

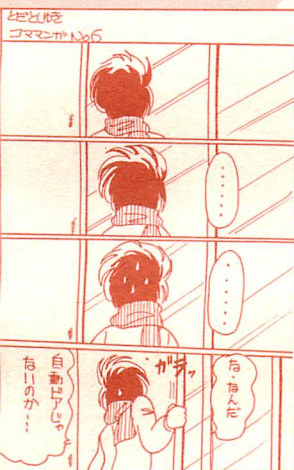
用意するもの――ウスターソースとティッシュペーパー。まずお金の上にソースをまんべんなくかけます。待つこと1分。ティッシュでソースをふいてやると……アラ不思議！　お金がピッカピカに!!

これだと、やすりなんかよりもずっとキレイに、しかも凹凸がはっきりしてとってもいいですヨ。

愛裸撫湯（静岡県　会員 No.1429）
♡愛裸撫湯クンは"カゴメ"と名柄指定をしてきたのだが、編集部にあった"ハクタカとんかつソース"でもできたお♪　JOJIクンが言うには、タバスコでもいいんだって。　（京こ）

●FROM　やーの♪（奈良県　会員No.1196）　TO　ぞぞろぎ☆カン（埼玉県　会員No.1247）さん――うるうるうる。私のことを気にとめてくださってるかたがいたなんて。ボクはとっても感激です。男っぽいイラストは全部ボツにされるんだよーん。うるうるうる。なにはともあれガムバッテください！●
FROM DISIR（東京都　会員No.1074）　TO　やんま☆りゅう（奈良県　会員No.1247）クン――「たまたま　たまごらず」はまだがんばってる？

○夏だっ！（大阪府のD.BUSTER 会員No.1424）♡「ガーン」の沈黙が、愛らしっ♡♡ （京こ）

○コーラと青春と（東京都の南博淑 会員No ）ミングがヒットね♡ （京こ）

○ある店（山形県のとだとしゆき 会員No.1176）♡うーん、いつもやってくれるね～。（京こ）

○無敵の人（群馬県の榊一美 会員No.1301）♡あははっ、泣くに泣けないもんね、これだけはっ！ （京こ）

♪今月から、イラストが新しくなってウレシ～な♡ うんちゃん（うんずのこと）が今回も描いてくれたんだけど、ありがとう。でもね――、うんちゃんは最近エッチでヘンなんだよ。じゃ、RUN♪RUN♪いってみよっ！ （Y.C.）

● Feel me！
カセットテープを媒体として、なんでもスキなことをやっちゃおうっていうサークルです!! 活動をはじめて、もう６年目。会員数も30名ほどいます。60分のテープの中で、何10ページかの会誌の中で、どれだけ自分が存在できるかはキミ次第。アニメ・音楽・放送etc.自分の得意なことを主張してほしいナ。興味をもったら切手120円ぶんを同封で、お手紙ください！
〒462 名古屋市北区彩紅橋通り1-1-5ネオハイツ平安601 冨田純子方『Feel me！』

●MSX88
僕たちはPC-88とMSXサークルの会員募集をしています。88、MSXを持っている人は、今すぐ会員になろう！ 会誌では、ゲームの情報交換だけではなく、イラストコンテストなど、イロンナ楽しい企画をやっていきたいです。現在会員数は26名です。60円切手同封のうえ、連絡ください。どうぞよろしく。
〒792 愛媛県新居浜市角野西連寺1-3-41 日野到

●88-PCR・CLUB
当クラブは、会員数72名のPC-88シリーズユーザーズクラブです。主な活動は、会誌発刊とソフトの情報交換。会誌の内容は、ゲームのヒント・マップ・解答など。イラストなんかも送ってくれるとベター。まずは、60円切手を貼った封筒を同封で！ 交友クラブプも募集中。会則などを書いて送ってください。
〒350-13 埼玉県狭山市狭山台2丁目2-25-402 西條方『88-PCR・CLUB』

●アンフィシアター
よろずサークル『アンフィシアター』（仮称）会員募集中!! 九州の、あるド田舎で活動を始めようとしています。その活動は、パソコンだけでなくアニメ、D&Dなど広くやっていきたいと思っています。ナイコンの方も大歓迎!! 会誌発行は２ヶ月に一度。入会希望の方は、60円切手同封で。待ってます!!

〒845 佐賀県小城郡小城町西小路215-5 橋本真一

●れみんぐ
パソコンサークル『れみんぐ』を作りました。パソコンを持っている人なら、だれでも入れます。内容は、必勝法やQ&Aなど。すぐに60円切手同封のうえ連絡を！
〒701-01 岡山市庭瀬810-1メゾン多田B-2 佐久間康

●天竜鬼神衆
88のための、発展途上クラブです。あくまでも先進パソコンクラブを目指しますっ！ 会則は、「GAME OVERは新たな出発点だ!!」です。会員の投稿でつくられたサークル誌の発行は、週１回。新鮮な情報がいち早く手に入るよ。イラストを書いてくれる人、積極的に投稿してくれる人を大募集！ 入会案内書を希望する人は、60円切手を同封のうえ、ご連絡ください。
〒939 富山市高屋敷283-5 酒井英晴

●SOFT LAND PC
当サークルでは、やる気のある8801シリーズユーザーの会員を募集しています。もちろん、ほかの機種を持っている人でも入会できます。活動内容は、１ヶ月に１度の会誌発行、ゲームヒント、ゲーム改造法、そのほかイロイロ。入会希望の方は60円切手を同封してご連絡ください。
〒732 広島市東区牛田新町1-14-17-102 和田泰輔

●STAR OF X1
X1ユーザーのために立ちあがったクラブ。対象はDISKユーザー。活動内容は月１回の会誌発行。内容は、中古ソフト・ハードの交換・売買。３ヶ月に１度の賞金or賞品つきゲーム大会、NEW SOFTの紹介&ヒント解法など、ハデにやってるクラブです。入会希望者は60円切手同封のうえ連絡を。
〒424 静岡県清水市三保3125 遠藤勲哉

おたより５ いきなりの食べもの

５月号のDISIRさんの「食べものにも目を向けよう！」っていうお手紙がありましたが……。
デンマークには、子供たちが大好きな「あめ」があります。色は黒っぽく、丸い。そしてなめてみると、なんともいえない味が……。その材料はなんと馬の血（ひえっ）それと薬草と、砂糖なんです。
日本人でこれを「うまい！」と呼べる人は、まずいないでしょう。
Tempo I（静岡県 会員No.1430）
♡各地の食べもの情報をよせてくれって言ったら、いきなりデンマークだもんなー、うん。

七夕のテクポリ倶楽部

○長谷川智宏クン（兵庫県 会員No.1421）♡日本情緒よ、さくらんぼの浴衣よっ♡（京こ）

……あ、"うん"で思い出した。チョコレートの中には着色料の一部として必ず"うん○"がはいってるんだって（ちぜらん談）。
安いものほど多量にはいってるっていうんだけど……ホントかなあ。 （京こ）

今月のお飲みもの

麦茶にドライアイスを入れると、ノンアルコールのビールになります。どうしてもアルコールが欲しい人は、これにビールを入れてください（ちがうか……）。
（福岡県のヒューイ菊池 会員No.1149）
♡うーん、リクツではナットクできるよーな気もするが……率直にきくけど、おいしい？ （京こ）

●FROM 会津の里からきくちくん（福島県） TO 高橋博美（東京都 会員No.826）様――「お菓子の樹」、毎日おやつがわりにいただいてます。 TO あやせともい（長野県 会員No.1103）様――ペンネームの由来は？ TO 田崇由紀（会員No.1179）様――最近なにやってんです？ 本誌では見かけませんが……。 TO 新テクポリ読者のかたがた――君たちは正しかった。 TO みんな――会津へこらんしょ!!

日本橋 soft shop MAP
南部
阪神高速
ここに古本屋があってバックナンバーがある.
Soft map ハード.ソフト共に安い!
ニノミヤパソコン本店
J&Pテクノ J&Pメディア ミノミア に ソフト多い.
ジョーシン5
中川ムセン
ナニワ商会
J&Pテクノ
ニノミヤ
ジョーシン8
地下鉄駅
スタンバイ
ハード店
J&P ニューメディアランド
コンパス 岡本
Soft パル
このへんでよくファミコンソフトをやすうりしてる.
新品からなら安い! 中古もいっぱい!
ソフトは1階 中古ハードは3階
FINAL改め たにけんくん 1225

○これがFinalクンのマップだお♡

♡5月号のこのコーナーで、「自分の町のパソコンショップマップをつくって、場所を教えあおうよ」って神奈川県の前田クンが言ったの、覚えてる? そしたら各地からいろんな地図が来て……。今回紹介しちゃうFinalクンのマップとコメントも、スルドイんだぞ♡ (京こ)

全国パソコンショップマップ〈その1〉大阪・日本橋

大阪日本橋付近で、おもにハードの安い店を紹介します!

●「J&Pテクノランド3F」……数も豊富でサービス満点。いいですョ! ●「ソフマップ」……ハードの中古なら、ここがスゴイ。●「スタンバイ」……僕はここでFRを買った。●「ナニワ商会」……安いからすぐ売れてしまう。品数は少ないけど、穴場ダヨ!!

それと、「テクポリのバックナンバーがおいてあるお店」情報です。

日本橋駅の「でんでんタウン」寄りに古本屋さんがあって、そこには古いテクポリがたくさんおいてあります。見たかぎりでは、創刊2号〜'83.11月号ぐらいまでそろってた。ちょくちょく見に行くと、わりと新しいのもみつかるヨ。1冊200円ぐらい。あ、それから、梅田の東梅田商店街の中に「光栄(だったと思う)書店」というのが2軒ありますが、そのうち18禁じゃないほう(ないほうでヨカッタ!・京こ)の店にも古いテクポリがよくはいってます。が、すぐに売れてしまいます。

日本橋のショップの店員さんは——たとえば、ねだんがイマイチ高いときこちらが「そんなら ちょっと他の店みて来るわ」と言ったとすると、「そうですか。えろうすいませんなぁ」という返事が返ってきます。だけど、東京の秋葉原とかだと、ヤな顔されるでしょ? 場所によって人あたりもずいぶん違うみたい……。

Final(大阪府 会員No.1225)

ふむふむ。各地の店員サンの態度くらべもオモシロそーネ。これからも、各地のマップ紹介は続けマス。

(京こ)

○やんま☆りゅう(奈良県 会員No.951)♡ Finalクンの地図とあわせると、具体的に場所がわかる。これもきっと「共同作業」だよね♡ (京こ)

♡うう〜っ、なんか今月って、わりとエグい(おや〜なつかし一響き♡)おてまみが多かったよお〜っっ。編集部内でも、最近うんずは下ネタしかしゃべらないし、ちぜらんは“うらサザエさん”とゆーアブナイまんが描いてるし、……みんな1日ごとに変わってゆくのネ。だけどだけど、クラブがキミのおたよりで作られていくのは変わらないのよ♡

で、おてまみがクラブに載ってしまった人には「MY&パコカセットレーベル付き生テープ」をプレゼント。2回めからは「テクポリ特製ロゴ入りはがき」に京こが直筆でキミにおたより♡——これが7枚たまったら、掲載された月を初掲載も含めて8回とも書いて、京こに連絡してネ。「常連証明書」をお送りしマス。

おてまみくれるときは、掲載マチガイを防ぐためキミの住所(県名も)・お電話・お名前・既会員の人は会員No.を忘れずに書いてネ。京こはじめ編集部一同、お首をキリン化させて待ってマス♡ あて先は、152ページ右上の住所の「テクポリクラブ係」へ♪

そいじゃ、これからも“新・テクノポリス”をよろしく〜! また来月♡ (京こ)

○PHANTOM mark I(東京都 会員No.1422)♡その心根がうつくしい! (京こ)

ゴキちゃん見せてっ♪

おひさしぶりです。

じつは、北海道から東京の学校へ入学しました(工学院大学専門学校といいます)。

現在、学友にカルチャーショックを与え、また与えられている毎日です。東京って9月ごろまで暑いとか、冬でも0℃ぐらいだとか……(本当のところ、まだ実感がつかめていません)。

ところで、今のアパートはゴキブリが出ないのです。こっちに来たら必ず見ようと思ってたのに〜! だれか見せてくださいよ、北海道にはゴキブリいないんだ!

MZ式銭(東京都 会員No.796)

♡見なくていい、見なくていい!! 余談だけど、HENOって死ぬほどゴキちゃんが嫌いでね、でも不思議とHENOの机にばっかゴキちゃんが出没してね……食べ残しを隠してるなっ。 (京こ)

はっきり言って……

※

はっきりいって僕は、男のくせにゴキブリが大の∞乗ぐらいキライです。

たとえばある日、僕がフロにはいっていると、ゴキブリが走っている。武器がないので逃げました。またある日は、ゴキブリがフロの湯の中にはいって泳いでいるのです。(ゴキブリ風呂……)。

しかし祖母は、「お医者様が、ゴキブリは胃の薬になると言っていた」と言う……。

GAME OVER(三重県 会員No.1431)

♡そ、それは「泳いでいる」んじゃなくて「溺れている」のよッ。……あッ、HENOがアワふいてる……ゴキちゃん食べる? ウッうそだってばあっ、ぶたないでよぉ!! (京こ)

「同好会」やだーじゃ

ぼくは、去年まである高校の水泳同好会の会長だったのだあ。だけどなぜ、「同好会」なのだぁ!? ふつう水泳といえば「部」であると思うのだが。

同好会というのは“金がない・人がいない・活発でない”の3無がみごとにそろっているのだな。だから、今年こそ部へ昇格できるように京こさんに祈ってほしいのだあぁ……。

Jesus Jr.(東京都 会員No.1432)

♡私も同好会運営ではさんざん泣いたので、Jesusクンのお祈りに協力しちゃうけど。我が母校では同好会と部の間にもうひとつ、「準クラブ」つー壁があったのよ! (京こ)

●(前ページのつづき)送ってください。それと、シナリオはすべて7月1日にみなさまにお送りします。それぞれ早く手直しした順に送ろうと思ったのですが、それだと不公平になると考え、統一しました。以上のことを深くおわびいたします。なお、シナリオのほうはしめきらせていただきました。

おカミさん京この テクポリ市

テクポリ屋の主人JŌJIは町内会の世話役がますます忙しくなり、店をその若妻京こにゆずることになった——。
はぁい、アナタ♡　私も嫁いで１年とちょっと、いろんなコトも覚えたし、がんばるワ♡　まずはソフト特集なんかやっちゃおかしらん、え〜ッ、らッしゃいィ〜♪（京こ）

キミも参加してみない？

さあ、キミもテクポリ市に参加してみないっ？「応募のきまり」をよ〜く読んで、右ページの見本を参考にしながらおハガキを書いてネ。いっしょにイラストなんかも描いてくれると、うれしいな♡
あて先は、152ページ上の住所の「テクポリ市係」です。

なお、テクノポリス編集部は交渉の場を提供するだけです。トラブルが生じても編集部では一切責任を負いかねますので、①交渉相手とよく連絡をとりあうこと、②金品の送付は必ず書留で、③いたずらは絶対厳禁、以上をちゃんと守ってください。
それから、ソフトの売買はオリジナルのものに限ります。
楽しい市のために、御協力くださいませ!!

㊟本文中の記号は以下のとおりです(M＝マニュアル/C＝ディスプレイ/T＝データレコーダ)

売りたし

●①MSX用R版「グラディウス」「魔城伝説」「グーニーズ」「イーガー皇帝の逆襲」「魔法使いウィズ」「ウォーロイド」「チャンピオンプロレス」（すべて箱、M有）　②各1500円（全７本買ってくれる場合は10000円で、ジョイスティック付）　③Wはがき or60円切手をはった封筒同封　④〒525滋賀県草津市新浜町773　小寺英行

●①X１用５D版「ザナドゥ」「大戦略」（すべて箱、M有）　②各2500円　③60円切手をはった封筒同封　④〒028－36岩手県紫波郡矢巾町高田10－29－5　高原和之

●①X１用５D版「信長の野望(全国版)」「うっでいぽこ」「聖女伝説」「レリクス」「アルファ」「ウィングマン２」「蒼き狼と白き牝鹿」「ライーザ」「スクリーマー」「ファイナルゾーン」「ヴァリス」(すべて箱、M有）　②各3000円位　③Wはがき　④〒060北海道札幌市北区北８条西6－2シャンボール札幌903号室　布施宗彦

●①X１用T版a——「ザナドゥ」「ハイパーオリンピック'84 1、2」+「ヴォルガード」b——「スーパーランボー」「ギャラガ」「ゼビウス」「マッピー」「ディグダグ」「惑星メフィウス」+「フロントライン」+３D版「ゴルフシミュレーション」c——a＋b（すべて箱、M有）　②a——各1000円 b——各500円 c——3500〜4500円　③Wはがき or60円切手をはった封筒同封　④〒326栃木県足利市山下町2389－9　鎌谷章弘

●①PC－8801シリーズ用５D版a——「三国志」b——「ウィザードリィ２」「信長の野望（全国版）」c——「大戦略88」「カサブランカに愛を」「ダ・ビンチ」「ロマンシア」「ザナドゥ・シナリオII」「マカダム」(すべて箱、M有）　②a——5000円b——2500〜3000円c——2000円　③Wはがき or 電話（18：00〜21：00）④〒647和歌山県新宮市熊野地2－16－17　☎0735－23－1525　奥村稔

●①X１用５D版a——「賢者の遺言」T版b——「カレイドスコープセット」c——「ブラックオニキス」「ファンタジアン」「軽井沢誘拐案内」d——「ゼビウス」「ザ・キャッスル」「ハイドライド」「ウォーリィ」「デゼニランド」e——「マッピー」（すべて箱、M有）　②a——3000〜3500円b——2700円c——各2000円d——各1500円e——1000円　③Wはがき or60円切手をはった封筒同封　④〒679－53兵庫県佐用郡佐用町佐用525－1　盛崎靖幸

●①a——FM－７用５D版「ザース」「ゼビウス」「スワッシュバグラー」「ドラゴンスレイヤー」「ロックンローラー」b——T版「軽井沢誘拐案内」「Zガンダム」「ぐっちゃんぱんく」（すべて箱、M有）　②a——2500円 b——2000〜2500円位　③60円切手をはった封筒同封　④〒306－06茨城県岩井市岩井4103－4　岩井和博

●①PC－8801mk II SR用５D版a——「信長の野望（全国版）」b——「ディーヴァ」「殺人倶楽部」「夢幻の心臓II」「ハイドライドII」「太陽の神殿」「覇邪の封印」「ライーザ」「ファイナルゾーン」（すべて箱、M有）　②a——3000円b——各2000〜3000円（交換応談、自分のソフトを明記のこと）　③Wはがき（希望価格を書いて）　④〒121東京都足立区梅島1－34－13　執行英成

●①X１用５D版a——「夢幻の心臓II」「レリクス」「ファンタジアン」「ウィングマン２」b——「ライーザ」「リザード」「アスピック」（すべて箱、M有）　②a——3000円b——2500円　③電話（18：00〜20：00）　④〒292千葉県梗津市吾妻2－2－15　☎0438－23－8069　木附浩二

●①X１用５D版a——「ロードランナー」「プロフェッショナル麻雀」「棋太平」「団地妻の誘惑」「聖女伝説」「軽井沢誘拐案内」「Tokyo ナンパストリート」「ナイトライフ」「フェアリースレジデンス」b——「システム・ユーザー辞書」「177」「天使達の午後」（すべて箱、M有）　②a——各2500〜3000円位 b——各3000〜4000円位　③Wはがき（希望価格を書いて）　④〒769－15香川県三豊郡豊中町上高野2813　三好繁幸

●①FM－７用T版a——「ディグダグ」「飛車」b——「ガンダム２」「ザース」「マイロリータ」「慶子ちゃんの秘密」c——「Tokyo ナンパストリート」「天使達の午後」「カムイの剣」「軽井沢誘拐案内」「フェアリースレジデンス」（すべて箱、M有）　②a——各1000円b——各1500円c——各2000円（送料別）　③Wはがき　④〒502岐阜県岐阜市粟野西1－485　神山達也

●①MSX２用R版a——「ロマンシア」「キングコング２」b——「ドラゴンクエスト」「メルヘンヴェールI」（以上すべて箱、M有）c——「トップルジップ」d——T版「ライーザ」(以上すべて箱有、M無）　②a——2000〜2500円 b——2000円c——1500〜2000円d——1500円位　③Wはがき or 電話（月・火・木・金曜の19：00〜21：00）　④〒420静岡県静岡市呉服町1－5－23　☎0542－52－1249　永田素久

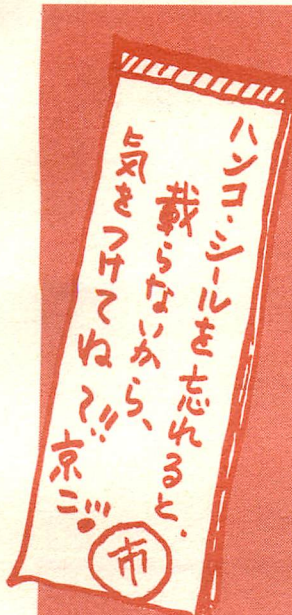
●①X１用５D版a——「アルファ（ターボ用）」「ザナドゥ」「ゼビウス」b——「レリクス」「ザ・スクリーマー」「ハイドライドII」c——「プラスティー」「太陽の神殿」T版a——「アルバトロス」d——「キャッスルエクセレント」「大石油王」e——「ギャラガ」(すべて箱、M有）　②a——各2500円 b——各3000円c——各3500円d——各1500円 e——1000円　③Wはがき　④〒329-44栃木県下都賀郡大平町富田1006　山下哲史

●①X１用５D版a——「ロマンシア」「ハイドライドII」b——「三国志」「信長の野望（全国版）」（すべて箱、M有）　②a——2500円b——4000円　③60円切手をはった封筒同封　④〒811－34福岡県宗像市原町2193－3　星野真樹

●PC－8801mk·II FR ５D版a——「信長の野望（全国版）」b——「覇邪の封印」「ディーヴァ」「太陽の神殿」「九玉伝」「摩訶迦羅」c——「ウィングマン２」「ゴルゴス」「ザナドゥ」「めぞん一刻」「カサブランカに愛を」「グラディウス」「ヴァリス」「北斗の拳」「殺人倶楽部」「プラスティー」（すべて箱、M有、傷無）　②a——4000円 b——各3000円 c——各2500円（交換応談）　③Wはがき or60円切手をはった封筒同封　④〒562大阪府箕面市桜井1－16－17　石橋大右

買いたし

●①FM77AV用3.5D版a——「ポップレモン」「ディーヴァ」「ヴァリス」「デスフォース」b——「アムノーク」「野球狂」「ワールドゴルフ」c——「ミュージアム３」　②a——4000〜5000円b——3500〜4000円c——5000円　③Wはがき　④〒241神奈川県横浜市旭区白根町244けやき荘201　篠塚泰男

●①FM77AV用3.5D版a——「デスフォース」「ウィザードリィ」b——「アムノーク」「ザナドゥ」「ザナドゥ・シナリオII」「覇邪の封印」「夢幻の心臓II」「ファイナルロリータ」「ダ・ビンチ」c——「ラリーX」（すべて箱、M付希望）d——XE－1b（ジョイスティック）

①は、完動品にかぎります。機種名は略さないで書いてね。購入年月日、キズの有無、完動であるということもちゃんと書いてください。ソフトの場合には、機種名と媒体をお忘れなく！ 周辺機器は、型番号も書いてね。
②は、定価の半額を目安に、"売りたし"で高すぎたり"買いたし"で安すぎたりするものは掲載しません。希望価格ははっきり書くこと！
③は、上の3つの連絡方法に限ります。お返事は、ぜったいに全員にしてくれなくちゃやーよ。
④には、掲載しない場合でもかならず電話番号を書いてね。あるほうを優先します。

②a——各4000円位b——各3000円位c——各2500円位d——2000円位 ③Wはがき or 60円切手をはった封筒同封（希望価格を書いて） ④〒678-02兵庫県赤穂市加里屋天王山2516-5 片岡志朗

●①PC-8801用5D版「聖女パニック」「カーマイン」「ライーザ」「エリカ」「くりいむレモン」「天使たちの午後・番外編」 ②各3000～4500円 ③Wはがき（箱、Mの有無、あなたの電話を書いて） ④〒713岡山県倉敷市玉島勇崎1100-7 平野一正

●①PC-8801シリーズ用5D版a——「三国志（SR版）」b——「三国志」c——「信長の野望（全国版）」「ディーヴァ」d——「夢幻戦士ヴァリス」「シルフィード」e——「蒼き狼と白き牝鹿」「ザナドゥ」「ザナドゥ・シナリオII」「覇邪の封印」「ロマンシア」「ぎゅわんぶらあ自己中心派」「うっでいぽこ」 ②a——各7500円位b——各6500円位c——3500円位d——3000円位e——2500円位 ③Wはがき（あなたの電話をかいて） ④〒989-45宮城県栗原郡瀬峰町藤沢字下田216-31 石垣慶成

●①X1用5D版a——「太陽の神殿」「九玉伝」「北斗の拳」「うっでいぽこ」「テグザー」「メルヘンヴェールI」「メルヘンヴェールII」「殺人倶楽部」「トリトーン」「ハイドライドII」「戦場の狼」「メイドゥム」「夢幻戦士ヴァリス」「リグラス」b——「ザナドゥ」+「ザナドゥ・シナリオII」c——「アルバトロス拡張コース（ビジュアル+エキスパート）」 ②a——各3000円以内b——6000円以内c——4000円以内 ③Wはがき ④〒779-48徳島県三好郡井川町才長谷38-1 高橋秀和

●①X1用5D版「ウィザードリィ2」（箱、M付希望） ②5000～5500円 ③電話（いつでも可） ④〒605京都市東山区東大路通渋谷西入ル鐘鋳町408 ☎075-561-3552 西村元延

●①X1ターボ用5D版a——「ウィザードリィ」「ファンタジー」b——「トップルジップ」「ウィバーン」「ロボレス2001年」 ②a——各4000円以下b——各3000円以下 ③Wはがき（箱、Mの有無、希望価格を書いて） ④〒999-76山形県東田川郡藤島町幕野内大東1 田村健太郎

●①PC-8801mkII SR用5D版「ファイヤークリスタル」「ヴァリス」 ②各3800円 ③Wはがき ④〒732広島県広島市東区戸坂新町2-17-4 松岡直輝

●①PC-8801mkII SR用5D「唯我独強」（箱、M付希望） ②4500円以下 ③Wはがき ④〒353埼玉県志木市本町2-9-26 熊木雅史

交換したし

●①MSX用R版「グラディウス」（箱、M有） ②MSX用T版「オホーツクに消ゆ」（箱、M付希望） ③Wはがき（あなたの電話を書いて） ④〒870大分県大分市金池南2丁目7-7三和コーポ7 河野裕司

●①MSX用R版「魔城伝説」or「ハイドライドII」（どちらも箱、M有） ②MSX用R版「グラディウス」or「ザ・キャッスル」 ③Wはがき ④〒272千葉県市川市真間3-5-9田島荘205号 西亦欽夫

●①X1用5D版「ブラスティー」or「ロマンシア」or「北斗の拳」or「覇邪の封印」or「アルバトロス」（すべて箱、M有） ②X1用5D版「殺人倶楽部」or「軽井沢誘拐案内」or「アーコン」or「ディーヴァ」（すべて箱、M付希望） ③Wはがき or 電話（火・金曜以外の20：00～22：00） ④〒654-01兵庫県神戸市須磨区神の谷3-5-3 ☎078-792-4548 大谷仁

●①X1用T版「ザナドゥ」or「リグラス」or「ロボレス2001」or「マクロスカウントダウン」or「スーパーグラフィックエディター」（すべて箱、M有） ②X1用T版「テグザー」or「ホットドッグ」or「魔界王」or「ブレインブレイカー」or「スーパーランボー」 ③Wはがき or 60円切手をはった封筒同封 or 電話（18：00～22：00） ④〒791-03愛媛県温泉郡川内町南方2607-1 ☎0899-66-2843 門屋誠吾

●①FM-7用5D版「ハイドライドII」（箱、M有） ②FM-7用5D版「テグザー」or「レリクス」 ③Wはがき（あなたの電話、Mの有無を書いて） ④〒444-11愛知県安城市東町獅子塚5-13 岡本考司

●①PC-8801mkII FR用5D版「ファイナルゾーン」or PC-8801シリーズ用5D版「うっでいぽこ」（すべて箱、M有） ②PC-8801シリーズ用5D版「聖女パニック」or「天使たちの午後」（箱、M付希望） ③Wはがき ④〒250-01神奈川県南足柄市和田河原816-1 三橋克多

●①PC-8801mkII FR用5D版「ディーヴァ」or「覇邪の封印」or「妖姫伝」（すべて箱、M有） ②PC-8801mkII FR用5D版「ファンタジー」or「大戦略88」or「トワイライトゾーン」（すべて箱、M付希望） ③Wはがき ④〒343埼玉県越谷市大間野町4-173 藤岡晃二

●①FM-77用3.5D版「ハイドライドII」（箱、M有） ②FM-77用3.5D版「プリンセスクエスト」or「マーベラス」or「アークスロード」（すべて箱、M付希望） ③Wはがき ④〒080北海道帯広市南町南8線29南官舎3-1-2 上田信吾

●①PC-9801VM用5HD版「ロマンシア」or「ザナドゥ」（すべて箱、M有） ②PC-9801VM用5HD版、5DD版「レリクス」or「森田の将棋」（箱、M付優先） ③Wはがき ④〒730広島県広島市中区西川口19-02 高田幸治

●①PC-9801F 5DD版「殺人倶楽部」（箱、M有） ②PC-9801F 5DD版「ファンタジー」 ③Wはがき or 60円切手をはった封筒同封 ④〒220-02神奈川県津久井郡津久井町太井305-3 金田充広

★内容の一部が変更されることがあります。ご了承ください。

夏が来た！ますます快調のテクノポリス、"衣がえ"第2号!!

創刊5周年"衣がえ"号はいかがでした？　来月は8月号、新作RPGの楽しいのも出てくるし、気分はもう夏まっさかり！　次号のテクノポリスもよろしく。★

テクノポリス8月号は7月18日発売です!!

RPG大特集第2弾！

『イース』登場!!
『ガンダーラ』攻略!!
『ウルティマIV』続報!!ほか

おっと、RPGの逆襲はまだまだ続きそうだぜ！　新作RPGの情報をもっと詳しくお伝えしよう！

ウィザードリィ シナリオ#2 ㊙お楽しみ企画

ウィザードリィのことならテクノポリスにまかせなさあーい！　現在進行中の＃２、新しく登場する＃３について、テクポリが情報を送るぞ！

好評の"グラフィティ"シリーズ、ついに機種別編に突入！　Ｘ１ユーザー必読なのはもちろん、読んでソンはない楽しい歴史だよ！

好評4大コーナー

●最新おもしろソフトTouch&Play
ゲーミングワールド
●パソコンゲームを100倍楽しむ法
ザ・必勝法＋㊙改造法
●投稿プログラムリスト掲載
プログラムポシェット
●2大ゲームコミック
ゲームパック&ゲームジョッキー

バックナンバー

および 定期購読についてのお知らせ

いつもテクノポリスをご愛読どうもありがとう。少し衣がえした今月のテクノポリスはいかがだったかな。みなさんの応援のおかげで、テクノポリスは絶好調／　おかげさまでバックナンバーはありません。バックナンバーがほしいよ～という方、ごめんなさいね。パソコンショップのスミのほうでも探してみてくださいマセ。ムックのほうはまだ少しずつあります。㊙改造法の本はとうとうvol.2がなくなっちゃいました。vol.1のほうもお早めに！　また5月27日に発売された『パソコンゲームを100倍楽しむ本』はお近くの本屋さんでお求めください。直接販売はしていません。あしからず！

有名ゲーム㊙カンタン改造法 BEST111　780円
●テクノポリス84年12月号～85年6月号に掲載の改造法55本＋初公開56本

プログラムポシェット

No.7　330円
●知性とハートを刺激するプログラム・51本
●気分で移植☆続PF-X

No.8　330円
●空飛ぶだんぜんプログラム☆ふわふわ47本☆
●C-EDIT・必然攻略法！

No.9　330円
●ゆっくりじっくりプログラム・全63本♡
●PF-XでＸ１化の大作戦

No.10　350円
●さわやか１画面コーナー
●あのBLOCK'Nの88版
●よく冷えたわびさびもね

No.11　350円
●とれたてプログラム45本
●謎の連載・パソコンをシブク楽しむ関数遊びもあるよ

No.12　350円
●ラッキーなキミへ♡ハッピーな42本を満載
●謎の連載・関数遊び

●テクノポリス編集部がノリノリしながら作った"ムック"たちを手にすると、なんだかとっても楽しい気分になれます。ゲームプログラムを打ち込んだりすると、マシンくんも喜びます。ちょっと違うゲームにして遊んでみたりすればソフトくんもルンルンです。……と思います。
なにはともあれ、開いてみてほしい……。テクノポリスの"きもち"です

FOR MSX BEST50
880円
●MSXユーザーのための傑作プログラム集・全50本
●プログラミング入門講座

FOR MSXスペシャル'86　980円
●充実67本＋αのプログラム群
●プログラミングスクール、バグ講座、がんばれMSX

FOR Ｘ１スペシャル
1200円
●Ｘ１ユーザーのための全力プログラム・51本＋おまけ10本
●楽しい読み物も満載

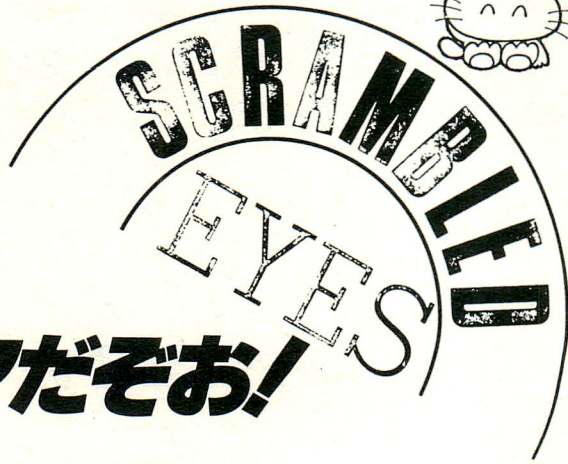
お申し込みは大急ぎでお近くの本屋さんまで。

また **直接注文** もお受けしています。

その場合には、本の代金＋送料※を、必ず現金書留か郵便振込（東京4-44392）で下記まで申し込んでください。

※送料は、250円です。2冊以上申し込まれる場合には、1冊増えるごとに50円足してください。

〒105　東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　特販部　編集部ではありません。注意してね。

なお定期購読は徳間書店では取り扱っていません。みんなのおうちのお近くの本屋さんに、直接申し込んでくださいね。

パンプの急がば回れ

画期的な4人麻雀のアイディアだぞお!

東家南家西家北家……を高速切り換え表示して by PAMPUU

どーも、X68000EXEクラブ会員番号1462のパンプです。へらへらへら。買っちゃったもんねぇ。へらへらへら。即金払いだじぇ〜、ビンボービンボー。しくしくしく。

ま、まぁそんなワケで喜びも悲しみもX68000なんですね。うむうむ。では先月のつづき、画期的4人麻雀のお話であります(つづかないかもしれない、と書いたけど、他におもろかしい話を思いつかなかったのよね)。

ではまず、画期的じゃないアホな4人麻雀の方法をば。

ディスプレイにいわゆる4人麻雀ふうの画面が出ます。あらかじめ各自で決めてあった暗唱番号（別に“PAMPUU”でも“LOLIRI”でもいいんだけど）をいれることによって、その人の持ち牌が表示され、他の人の牌は後ろを向かなければならないのはゆーまでもない。で、捨て牌をすると前を向いてた牌も後ろを向くので、ここで全員ディスプレイを見て、ポンだチーだカンだロンだ、となるわけですね。んでもって次の人の番になったらまた他家の人は後ろを向いて暗唱番号を入れて……、を繰り返すてなもんです。

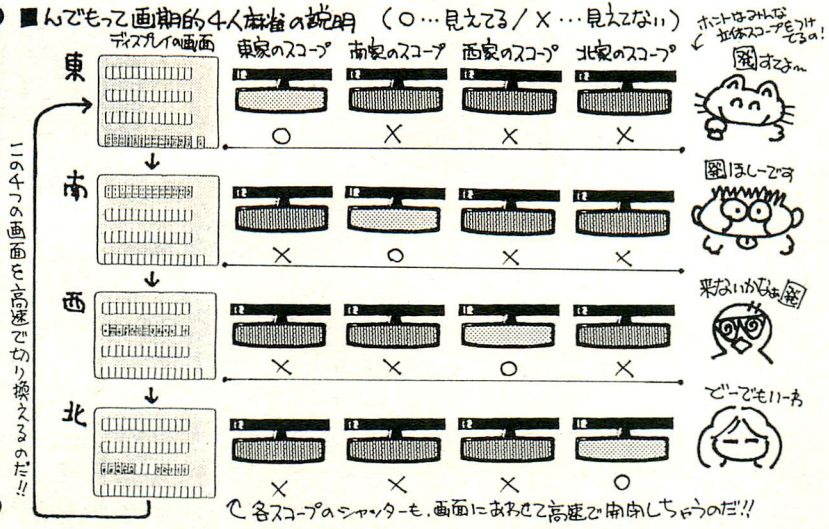
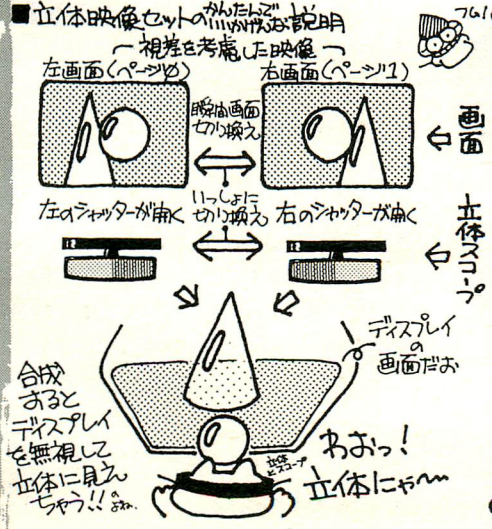
ん〜、たぶん実現は十分可能だろうけどめんどくさそうだし、サクサクしたテクノポリスのよーな進行は望めませんねー(?)。いちいち3人が後ろを向くなんて……。

そーこで画期的4人麻雀なのだ！

まず用意するもの。パソコンとディスプレイ。パソコンは処理速度が要求されるので、なるべくなら16ビット。そしてグラフィックは4ページ必要。ま、モノクロでもかまわないからほとんどの16ビットパソコンでOK（そりゃカラー4ページのほーがいいけどさ)。次にシャープさんから出ている「立体映像セット」の“立体スコープ”4個と、改造法を施した“立体ボード”を1つ。ん一と「立体映像セット」がどんなもんかは、下のイラストを参照ね。そ、そう、もちろんそれなりのソフトも新しくつくらなくっちゃ。

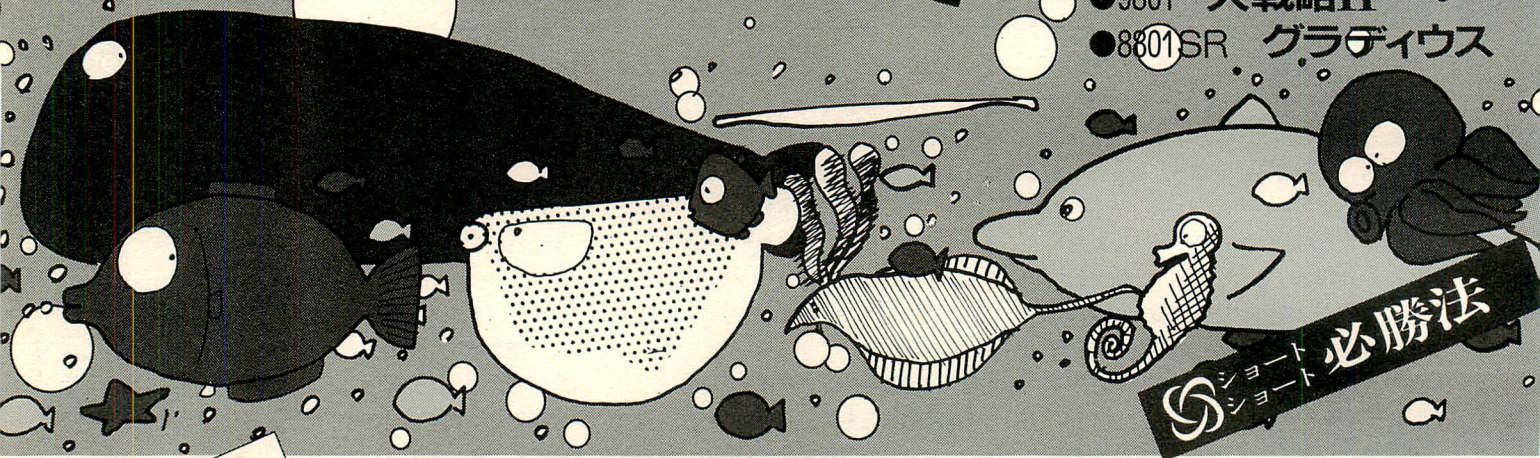
さーて、この画期的4人麻雀の動作原理を説明すると、ディスプレイには東家南家西家北家東家南家西家北家東家南家……、とそれぞれの手を高速ページ切り換えで表示されるので、これを東家の人は東家用立体スコープで見れば、東家の画面と同期ピッタシ、東家の手が見れるとゆーわけ。もち、南家西家北家の人には東家に手は見えないで、自分の立体スコープと同期のあった画面（つまり自分の手）だけが見えるつーことはゆーまでもないのでゆーまいと思ったが言っちゃった。

これならフツーにやる麻雀とかわりなく4人でできる！　おぉ一画期的！　ちょっとボードやソフトが大変そーだけれども、やってやれないことはない。きっとできる。お金かかりそーだけどきっとできる。うん。

ところがところが、ハタと困った。どーやって4人で操作したらいいかしらん？ジョイスティック4本つけよーかなぁ。うむむ。

ザ・必勝法 ＋忍改造法

ザ・必勝法
- ●MSX2 火の鳥
- ●8801SR エルスリード
- ●8801 戦場の狼
- ●9801 大戦略II
- ●全機種 ディーヴァ

忍改造法
- ●MSX2 火の鳥/がんばれゴエモン! からくり道中
- ●6001mkII スペースハリアー
- ●FM77AV レイドック
- ●9801 大戦略II
- ●8801SR グラディウス

ショートショート必勝法

注意 この記事は読者からの投稿を編集部にあるソフトで動作確認したものを中心に構成されています。メーカーによってはいくつかのバージョンのソフトを出しており、掲載の方法ではダメな場合もあります。また、この記事の文責はすべて編集部にあり、メーカーとは直接関係

for MSX2(ROM版) 必 ■コナミ

火の鳥(鳳凰編)

巻き物がないときの画面選択パスワード

★情報提供★ 市川博之クン (徳島県)

○ほら、ほら／ 画面がぐちゃぐちゃだ。でも、カーソルキーでちゃ〜んと選べるんだよ。

○そして「怒」ステージを選ぶと、ひぇ〜いきなり強い敵には囲まれるわ、変な稲妻は飛んでくるわ

コナミの新作、『火の鳥』をプレイしてみたかナ？ なんていってもMSX2専用、グラフィックがとってもキレイなんだ。

この『火の鳥』は各ステージの心の玉を探しだし怒鬼を倒すんだけど、1つでも心の玉を取り忘れて、そのステージをクリアすると、またそのステージに戻ってしまうんだ。しかし、このパスワードを入力してあげるとステージセレクトができるんだよ。

パスワード入力のとき“MSX2HINOTORIKONAMI747”と入れると、画面が緑になりBGMが流れてきます。そして画面が消えるまで待つと変な画面が出てくるので、そのとき〔F・5〕キーを押すと好きな画面に行くことができる。

ほ、ほ〜、これは取り忘れた心の玉を探すのにたいへん便利なパスワードだ!!

それから、編集部で確認したときは、〔F・5〕キーでセレクトができず、カーソルキーでセレクトできたので両方試してみてネ。

ワァーイ。テクノポリス5周年なのだい！　それからねっ、「ザ・必勝法＋㊙改造法」を集めたテクポリムックが発売されたんだよ。みんな知ってた？　そちらもよろしく。夏の暑さを忘れるのには、もうこれっきゃないって感じ。もちろん、本誌の必勝法＋㊙だってそれに負けないくらいパワーのあるものばかりだゾ。まぁ、ためしてちょ（それにしても、タヌキどんの女装ってこわいものがあるナァ）。

ありません。したがって、この記事に関する問い合わせは本誌の目次に記載されている方法・時間で、編集部あてにお願いします。なお、掲載の改造法は個人で楽しむためのものです。また、プログラムを個人的な使用以外の目的で複製することは禁じられています。

for PC-8801mkIISR(2Dディスク版)

必 ■日本コンピューターシステム

エルスリード

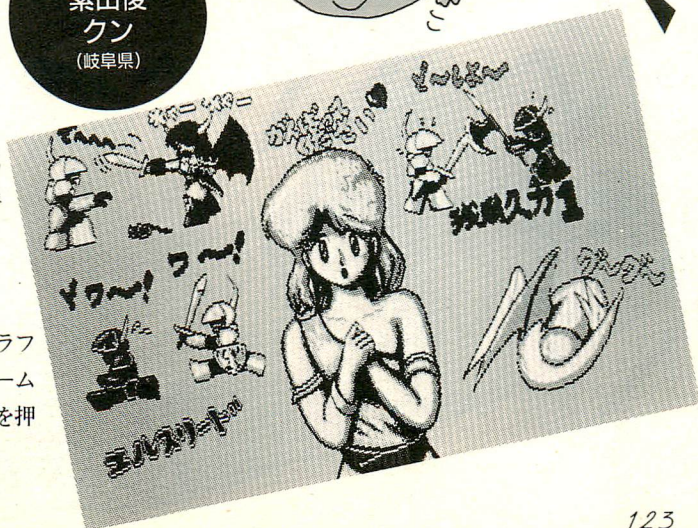
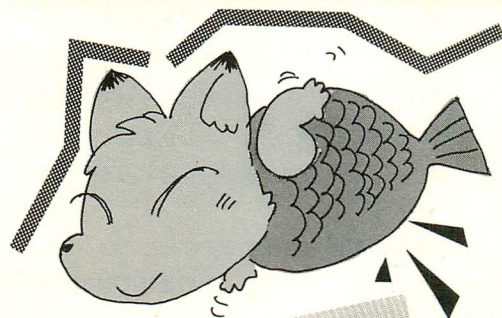
最近流行の隠しグラフィックなのだ！

★情報提供★
紫田俊クン
（岐阜県）

どうして最近のゲームって、やたらと隠しグラフィックが多いのかナ？　ディスクのあまった空エリアを活用してくれるのはありがたいけど。まっ、そんなわけでＡＩ（人工知能）を採用したファンタジー・シミュレーションの『エルスリード』に隠しグラフィックが発見された。

ディスクを立ちあげるとき、〔S〕キーを押しながら立ちあげる。そうすると、女の子のＣ.Ｇやメッセージがでる。

でた、でた、たしかに隠しグラフィックが表示された。ただ、ゲームをするときはもう一度リセットを押すようにしてネ。

✪わあ。隠しグラフィックだ。"世界やるほどSO MUCHの女の子みたいだな"とLOLI氏の談

for PC-8801(2Dディスク版)

必 ■アスキー

戦場の狼

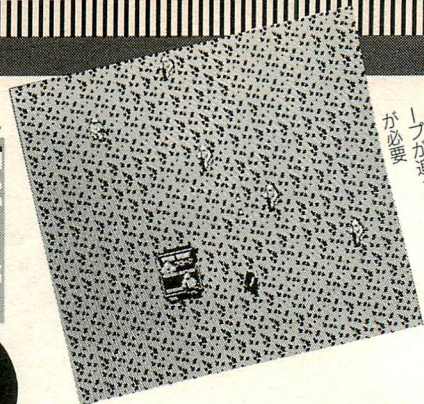
★情報提供★
Lonly one dot クン
(愛知県)

ちょっと変わった面セレクトなのだ！

PC－8801版の『戦場の狼』って知ってる？ゲーセン版やファミコン版などよりキャラが小さいので、すご～く操作が難しいんだよ。これでは先のステージに進めないよ～。しかしこの必勝法を使えばそんな悩みは解決するんだ。

① まずゲームを始めます。

② 〔CTRL〕キーと〔0〕から〔7〕キー(フルキーの数字0～7)のどれかのキーを押しながら死ぬと、その数字に1を足した面へワープできます(たとえば、〔2〕キーなら3面にワープします)。

ちなみに〔CTRL〕＋テンキーのどれかを押しながら死ぬと、8面にワープするんだよ。それと自機が0のときは、この必勝法を使わないように。ゲームオーバーになってしまうからネ。

✪ほんでもって、ステージ2へワープ！　後ろからジープが追ってくるので注意が必要

✪もう少し先のステージへワープしたら敵が突進してきちゃった。これは、壁をうまく利用してよけようネ。

for PC-9801(5インチ2HDディスク版)

必 ■システムソフト

大戦略II

核攻撃で敵最前線を破壊しよう

『大戦略II』では新たに戦略爆撃機が使用できるようになった。ところで戦略爆撃機のオプションパックの中に核爆弾があることに気づいたかナ？　この核爆弾は投下はもちろん、搭載することもできない。しかし隠しコマンドを使うと、敵国を核爆撃することが可能だったんだ。

まず爆撃機を生産する。

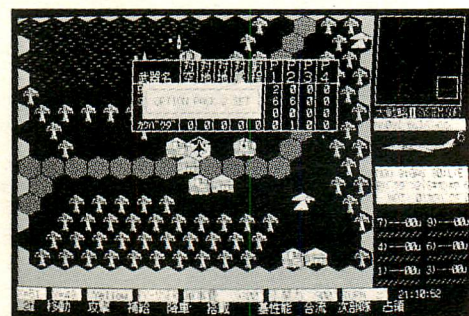
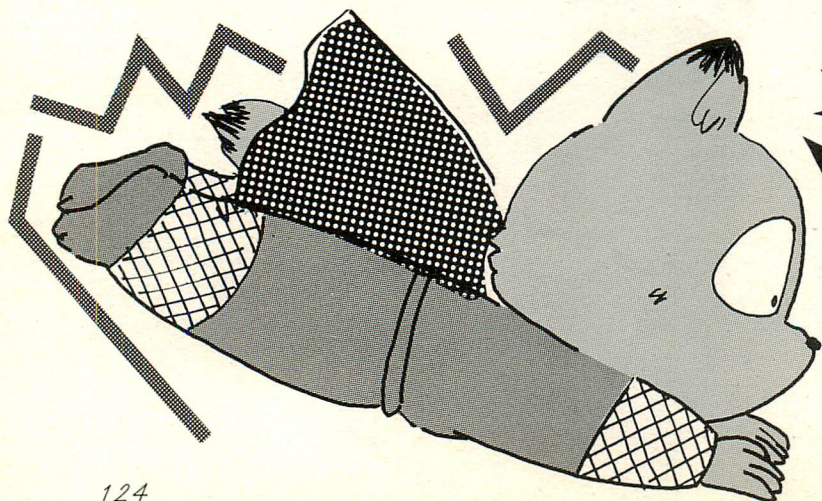
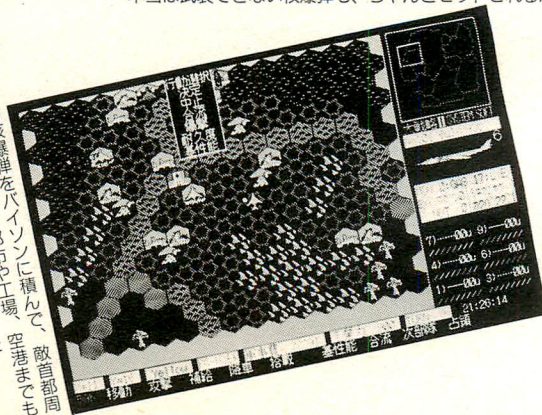
武装の交換をするが、そのままではできないので、〔SHIFT〕キーを押しながら〔XFER〕キーを押し、核爆弾のあるパターンを選ぶ。そして、爆撃したい所までもっていく。

●爆撃の方法(投下)

〔CAPS〕キーをロックして〔CTRL〕キーを押しながら、〔XFER〕キーを押し、爆撃を選択すると投下できる。

あまり敵都市、工場など爆撃するとあとあと占領のとき苦労するので注意が必要。それと対空兵器に迎撃されないようにネ。

●爆撃の効き目の範囲

ユニット数	範囲ヘクス
6キ	6
5キ	5
4キ	5
3キ	4
2キ	4
1キ	3

✪はじめに、爆撃機を生産して、空港で武装してあげるのだ。本当は武装できない核爆弾も、ちゃんとセットされるんだよ

✪核爆弾をバイソンに積んで、敵首都周辺で落とすと、都市や工場、空港までもが広範囲に破壊されたのだった

for 全機種

必 ■T&Eソフト

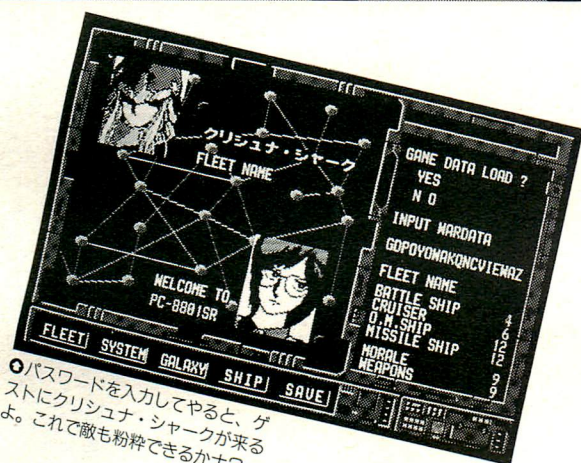
ディーヴァ

ゲストプレイヤーに クリシュナ・シャークが来る

★情報提供★
安藤純クン
（東京都）

『ディーヴァ』の７機種目がＰＣ－9801に決まり、夏以降に発売ということなんだけど、早く自分の『ディーヴァ』に「クリシュナ・シャーク」を呼びたいよ～という人も少なくないと思うのだ。そこで発売前に「クリシュナ・シャーク」の見られるパスワードをキミに教えてあげよう！

なんと発売前のＰＣ－9801版のパスワードが……ここにある！“ＧＤＰＯＹＯＷＡＫＱＮＣＩＶＥＷＡＺ”　このように打ち込むと、機種名は出ないが「クリシュナ・シャーク」がでる。

このパスワードは偶然発見したものだろうけど、またおもしろいパスワードを発見したら必勝法コーナーに送ってネ。

✪パスワードを入力してやると、ゲストにクリシュナ・シャークが来るよ。これで敵も粉粋できるかナ？

✪おっと、クリシュナ・シャーク艦隊が敵艦隊と遭遇した。あっけなく粉粋すると、おや？　こんなメッセージが……

for MSX（ROM版）

必 ■T&Eソフト

これまた便利 ディーヴァの隠しコマンド

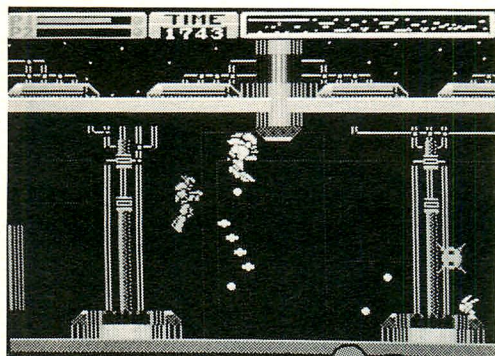
★情報提供★
吉野裕志クン
（佐賀県）

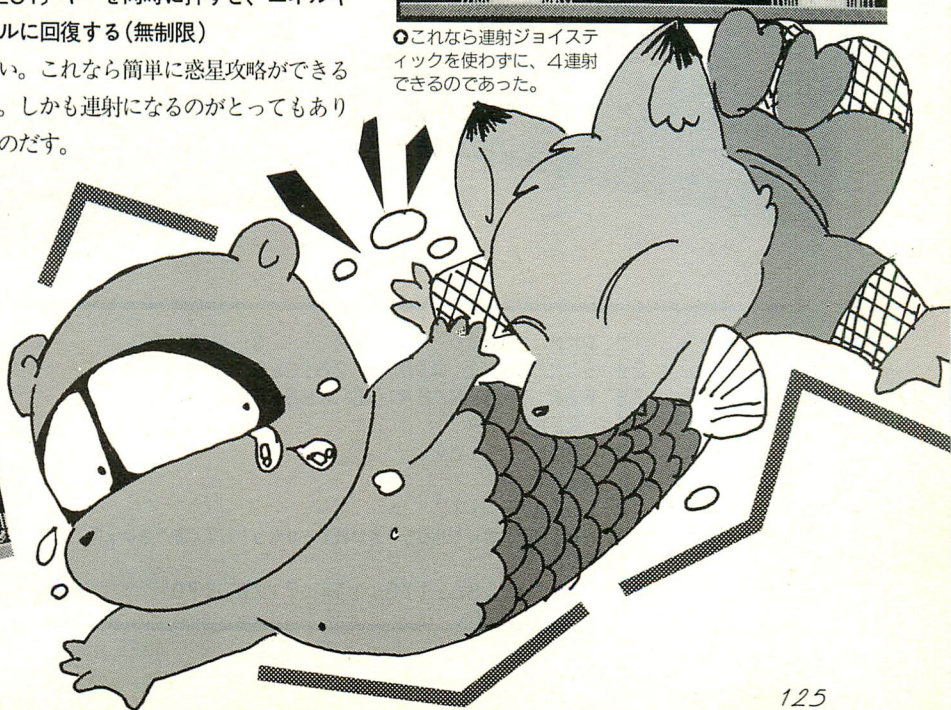
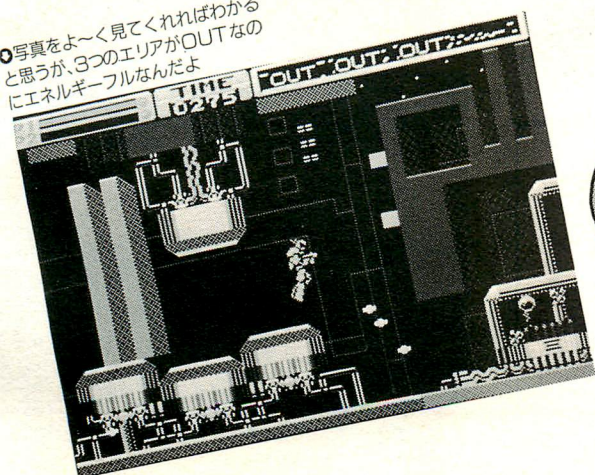
ＰＣ－8801やＸ１の『ディーヴァ』に、隠しコマンドがあることはもうみんな知ってるよね。

そして今回発売されたＭＳＸ版にも隠しコマンドがちゃ～んとあったのだ。さっそく紹介しよう！

その①　〔A〕キーと〔B〕キーと〔,〕（カンマ）キーと〔1〕キーと〔RETURN〕キーを同時に押す（〔A〕キーのかわりに〔SELECT〕キーでもよい）と、４連射バルカンになる

その②　〔Y〕キーと〔U〕キーと〔O〕キーと〔M〕キーと〔,〕（カンマ）キーと〔SELECT〕キーを同時に押すと、エネルギーがフルに回復する（無制限）

わ～い。これなら簡単に惑星攻略ができるよ～ん。しかも連射になるのがとってもありがたいのだす。

✪これなら連射ジョイスティックを使わずに、４連射できるのであった。

✪写真をよ～く見てくれればわかると思うが、3つのエリアがOUTなのにエネルギーフルなんだよ

for MSX2(ROM版)

火の鳥／がんばれゴエモン！からくり道中

忍 ■コナミ

条件さえそろえば ゲームを10倍楽しめる!?

★情報提供★
コナミ&コナミクン
(愛知県)

MSX(2)にかけるコナミさんの情熱にはホント頭がさがりますね〜。『ツインビー』あたりからググッとパワーアップしてきて、『グラディウス』『夢大陸アドベンチャー』で大爆発！ テクポリ編集部でも多数の中毒患者が出てしまい、2人に1人はMSX2を買ってしまうほど。うむむ、すごい人気。『ゲームを10倍楽しむカートリッジ』というのも人気の原因のひとつだろうな。これさえあればいくらだってゲームできるもんね。

さてさて、この春に出たMSX2用の『がんばれゴエモン！からくり道中』と『火の鳥』でも、『ゲームを10倍〜』が使えることはマニュアルに載ってるから知ってるよね(ちょっと機能は制限されているけど)。ところがところが、この『ゲームを10倍〜』がなくてもゲームを10倍楽しむ方法があったのだ！ ただしこれをやるために大きな条件が3つあるのだ！

条件その1 リセットボタンのあるMSX2でないといけない！

条件その2 カートリッジを抜き差しすると電源が落ちるものはダメ！

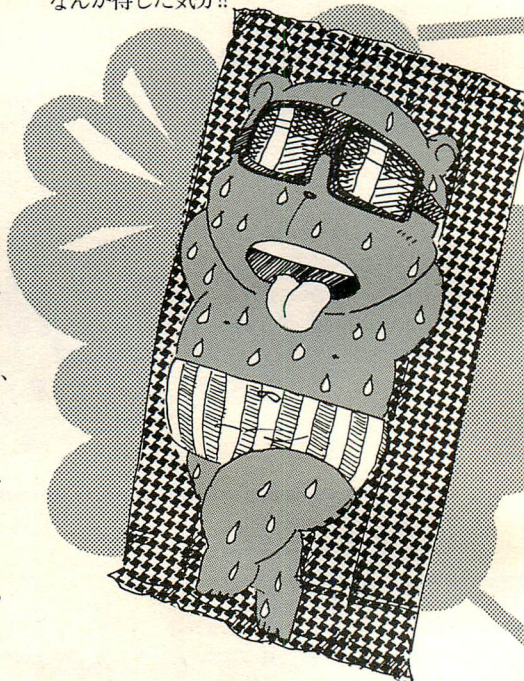
条件その3 この改造法は電源オンの状態でカートリッジを抜き差しするという危険なワザを使う。これをやったためにカートリッジ、もしくはMSX2本体がおかしくなっても自分の責任だと割り切ること！

以上の条件を満たしている人(極めて少ないと思うけど)は、いざトライ！

① **MSX2のBASICを普通に起動する**
② **改造リストを間違いなく打ち込む。もちろんすでにセーブしてあったものをロードしても可**
③ RUN〔RETURN〕
④ **"カートリッジをいれて リセットしてください。"と表示が出たら、電源を入れたままゲームカートリッジをスロットに差し込む**
⑤ **リセットボタンを押す**
⑥ **ゲームスタート**

するとアラ不思議。『ゲームを10倍〜』をつけたときと同じことができちゃう！ あとはゲームマニュアルを見ながら、ステージ数やプレイヤー数を変えて遊ぶだけ！ う〜む、なんか得した気分!?

○あのメロディをバックに火の鳥の見事なグラフィックのタイトル。下にはメニューも出てる。ステージ、人数が選べるぞ！

○突然「怒」の面からスタート。げげっ、般若の総攻撃であっという間にやられちっち。ま、あと98人いるけれど

○絶景かな絶景かな。おなじみ『がんばれゴエモン！』のタイトル画面。むむっ、"せんたく" とな!?

○へっへっへっ、最後のお城の面から始めちまったい。おっ、アイーお姫様、ツバつけとこー。あと95人もいるから余裕だぜ

```
10 REM 10は゛い か゛なくても・・・ By K&M
20 SCREEN 1:WIDTH 23:CLS
30 FOR I=&HBFFA TO &HBFFF
40  READ DA
50  POKE I,DA
60 NEXT I
70 LOCATE ,12
80 PRINT"カートリッシ゛をいれて リセットしてくた゛さい。"
90 END
100 DATA 186,178,134,7,70,170
```


●京こさん、私はれっきとした女の子です。1月号のイラストのロゴ入りハガキに「……男の子？」なんて書いてあったけど、まさか読者のみなさまもそー思っているのでは!? これでも大阪信愛女学院(知ってる？)ってゆーおジョーちゃん学校の2年生。国文科志望の16歳なのです。趣味は編みものと紅茶のむこと(本格的にヨ)。そのうちペンネーム変えるからね。(大阪府のTOMくん)♡変えなくっていいのよオ。こんど紅茶の話しよーね♡(ウバ好き♡京こ)

for PC-6001mkII（3.5インチ1Dディスク版）　忍 ■電波新聞社

スペースハリアー

★情報提供★
石橋渉クン
（宮城県）

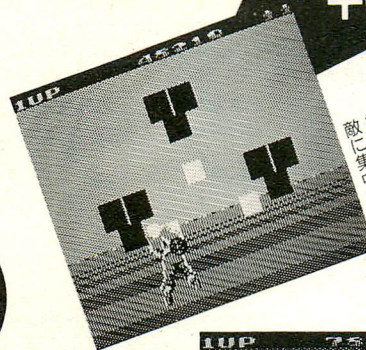
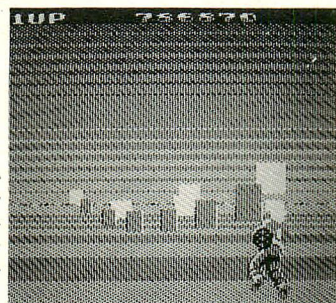
障害物を消して敵キャラに神経集中だ！

PC-6001mkIIに『スペースハリアー』が出ると聞いて、正直不安であった。そのちょっと前に出たセガマークIII用がなかなかの出来だっただけに、大きく見劣りするのではと……。しかしそれは大きな間違いだった。

これだけなめらかでダイナミックな動きをするのって、そうありはしないね。スゴイ！

でも、さすがにキャラが単純なもんだから、いわゆる障害物と敵キャラの見分けがつきにくい。敵よりも障害物に衝突してやられるほうが多かったりして……。

よ～し、障害物をないないしちゃおう！

①　マニュアルどおりにゲームを起動する
②　画面に“JOY STICKのむきは？”と表示が出たら〔STOP〕キーを押す
③　POKE ＆H9620, 0〔RETURN〕
④　POKE ＆H9622, 0〔RETURN〕
⑤　CONT〔RETURN〕
⑥　〔F・1〕か〔F・2〕キーを押す
⑦　そしてゲームスタート

○障害物がなくなっただけで敵の攻撃をよけるのも余裕なのだ。攻撃ももちろん敵に集中できて楽勝さ～

○このおー、後ろから前からうるさいヤツめ。どんなに動き回ったって、狙いさだめて全部やっつけられちゃうぞ！

これで地上の障害物はなくなったはず。空飛ぶ敵キャラだけを相手にすればいいのだから、かなり楽になったよね。しかしボーナス面でも障害物が出ないというのは……。

for FM77AV（2Dディスク版）　忍 ■T＆Eソフト

レイドック

★情報提供★
SPIDERクン
（東京都）

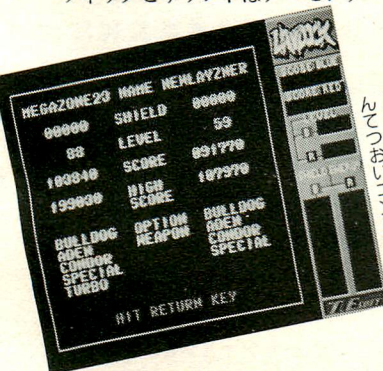
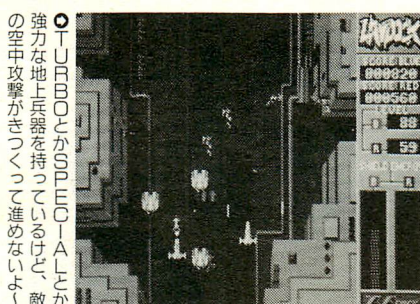
強力隠れデータを呼び出して遊んじゃおう！

77AVの能力をフルに引き出したアクションゲーム『レイドック』。そのみごとなグラフィックとサウンドはゲーセンゲームにひけを取らないほど。う～ん、ちょっと遅いかな？ まぁいいや。

そういえば先月号の「必勝法」ではレベル100の隠しデータを紹介したけど、やってみたかな？ 実は他にも強力なキャラが隠されていたんだけれども、残念ながら名前を入れても出てこないんだよね～。

そこで㊙。強力キャラをひきずり出すぞ！

①　あらかじめ空ディスクをフォーマットしておく。77AVのマニュアルをよ～く読んで！
②　システムディスクを起動
③　改造リストを間違えずに打ち込む
④　ドライブ0に『レイドック』のプログラムディスクを入れて、RUN〔RETURN〕
⑤　“SET YOUR DISK”と表示が出たら、④でフォーマットしたディスクをドライブ0のプログラムディスクと入れ替える
⑥　なにかキーを押す
⑦　この改造したディスクをデータディスクとして扱い、マニュアルにしたがってゲームを起動する

レベル88の“MEGAZONE23”とレベル59の“NEWLAYZNER”の登場だ！ もちろんオプション兵器もスゴイものばっかりだ。シーンも13まで選べるぞ！

○レベル88のMEGAZONE23とレベル59のNEWLAYZNERなのだ。なんてつおいコンビでしょう

○TURBOとかSPECIALとか強力な地上兵器を持っているけど、敵の空中攻撃がきつくって進めないよ～

```
10 A=&H5000:FOR I=A TO A+15:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
20 EXEC A:PRINT "SET YOUR DISK":A$=INPUT$(1)
30 POKE A+18,50:POKE A+8,9:EXEC A
40 DATA 8E,50,08,AD,9F,FB,FA,39,0A,00,50,10,00,03,00,00
```

●いやあ、今まで知らなかったんだけど、京こさんと僕って気が合うんですね♡ それというのも4月号118ページの“はみだし”で、京こさん言ってたでしょう、「私はあんまり男の人と住みたくない」って。そぉうなんです！ じつは僕も、男の人とは一緒に住みたくないんです!! というわけで、気の合うどうし、こんどお茶でも飲みに行きましょう!!（高知県の岳尚クン）♡そーしたら京こ、お茶飲み友達が死ぬほど増えるだろなあ……ううう。（京こ）

for PC-8801mk II SR(2Dディスク版)

忍　■コナミ

グラディウス

お待たせ！　88のビックバイパーも数増やし！

★情報提供★
中本和博クン
(広島県)

✪わ〜いグラディウスだ。ま〜だ1面始まったばっかりだけれども、残り機数が見てのとおりやたら多い。これなら脳ミソまで行ける!?

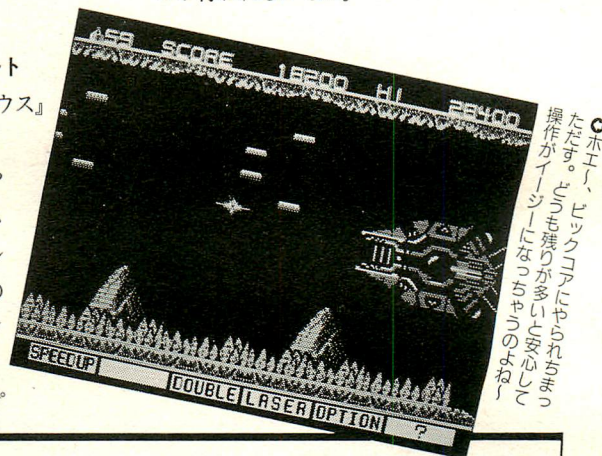
先月にひきつづき『グラディウス』の登場だ。これで3か月連続出場だけれども、今回はお待たせのPC-8801mk II SR版の機数増やしに挑戦！

正直いって88、X1の『グラディウス』はちょっとムズすぎて、普通にやるとモアイ面ぐらいしか見れないのよね〜(ヘタなのかしらん？)。

さぁ、機数を増やして“脳ミソ”を見よう。

① SR(またはFR、FH)用のシステムディスクを起動する
② 改造リストを間違いなく打ち込む
③ RUN〔RETURN〕
④ ドライブ1に『グラディウス』のゲームディスクをセット
⑤ なにかキーを押す
⑥ 機数を入力(1〜100)〔RETURN〕
⑦ ゲームが読み込まれてスタート

これで思うぞんぶん『グラディウス』できちゃうね！

おっとそうだ。この改造法をやる前に『グラディウス』のゲームディスクには、プロテクトシールをはっておこう。もしもなにかの間違いで、大切なゲームディスクを壊しちゃったら大変だからね。うまくいくことが確認できたらプロテクトシールをとろう。ハイスコアなどのディスクへの書き込みが行われるからね。

✪ホエ〜、ビックコアにやられちまっただす。どうも残りが多いと安心して操作がイージーになっちゃうのよね〜

```
10 C=0:CLS:PRINT "GRADIUS ﾉ DISK ｦ Drive 1 ﾆ ｲﾚﾃ ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
20 I$=INPUT$(1)
30 RESTORE 130
40 Q=1671:GOSUB *POKESUB
50 A=&HE000:CALL A
60 POKE &HC05D,&HE0:INPUT "ｷｽｳ ｦ ｲｸﾗﾆｼﾏｽｶ ",K$:K=VAL(K$)
70 IF K<0 OR K>100 THEN 60 ELSE C=0:RESTORE 140:G=VAL("&H"+K$)
80 Q=877:GOSUB *POKESUB:POKE &HE001,G-1
90 A=&HC000:CALL A
100 *POKESUB:FOR I=&HE000 TO &HE00F
110 READ A$:B=VAL("&H"+A$):C=C+B:POKE I,B
120 NEXT:IF C<>Q THEN BEEP:PRINT "130 ｶ 140 ｷﾞｮｳﾆ ﾐｽ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":END ELSE RETURN
130 DATA AF,32,85,EC,01,01,00,21,00,C0,AF,3D,CD,9A,36,C9
140 DATA 3E,00,32,C3,BC,C3,00,BB,00,00,00,00,00,00,00,00
```

for PC-9801(5インチ2HDディスク版)

忍　■システムソフト

大戦略II

“バルキリー”で敵航空部隊をやっつけちゃえ！

★情報提供★
腐鮪鯖夫クン
(東京都)

前作『現代大戦略』を大きくバージョンアップしたこのゲーム。いやーおもしろいね〜。設定やユニットがより細かく、ぐっと数も増えて、シミュレーションファンにはこたえられないね。

実は『大戦略II』には、“V／F／A1”と“マウスmk7”という隠しユニットがあったのだ。なんと“V／F／A1”というのは、あの「マクロス」の“バルキリー”なのだ！　そして“マウスmk7”のほうは正体不明の水陸両用大型戦車であった！

よし、㊙でこの2つのユニットを自分の軍に組み入れよう！

① 『大戦略II』のゲームディスクを、システムディスク内の“backup.n88”でバックアップする(もちろんこのコピーしたディスクではゲームはできない)
② 改造リストを間違いなく打ち込む
③ ドライブ1にバックアップしたディスク

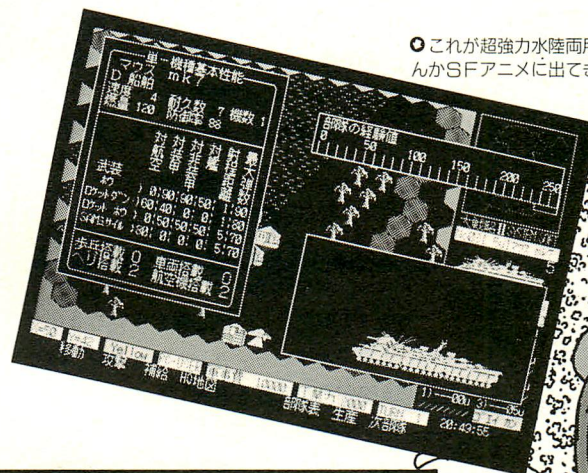
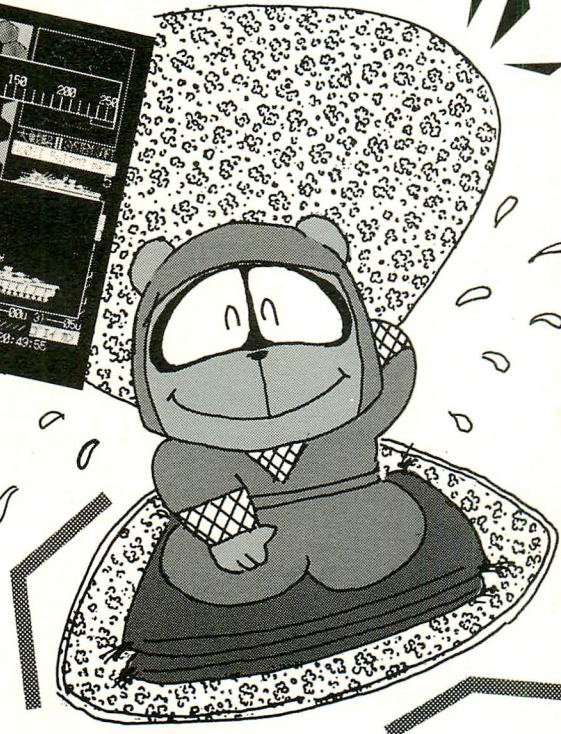
●ある日、妹が俺に「この電卓こわれたみたいだから直して」と言うので、手元を見るとテレビのリモコンだった。それから10日後、俺は「このリモコン、もうこわれたのかな」とぶつぶつ言いながら電卓をにぎりしめ、テレビに向けて必死にボタンを押しつづける妹を目撃したのであった。(大阪府のSIREN)
♡す……すごい！　10チャンネル見るために1のボタンと0のボタン、2本の指で同時に押してたりして。ま、私もヒトのコト言えないか♪（京こ）

をセットして、RUN〔RETURN〕
④ "OK"が出たら『大戦略II』のゲームディスクをドライブ1、③のディスクをドライブ2にセット
⑤ リセットボタンを押しゲームを起動する
⑥ RAMディスクを設定
⑦ マウスを設定するとき〔SHIFT〕キーを押しながらテンキーの数字キーのどれかを押しつづける
⑧ "UNIT DATA DRIVE NO."と表示されるので〔2〕キーを選ぶ
⑨ 後は普通にゲームスタート

これで"シーハリアー"が"V/F/A1"に、"ヘリ空母"が"マウスmk7"になるのだ。もちろん"シーハリアー"、"ヘリ空母"を持っている陣営を選ばなくてはいけないけれども。

なお、⑧のところで"UNIT DATA~"と表示されない場合は失敗ですので、⑤からやりなおしましょう。また、うまくいってもゲーム途中で暴走する(コンピュータ側が考え込んでしまう)こともあります。もし、そうなった場合は、運が悪いとあきらめてくださいませ。

それからもうひとつ。編集部では5インチ2HD版しか試していないので、他のメディア(3.5インチ2HD版や5インチ2DD版)で正しく動作するかどうかは、保障できません。あしからず。

さぁ、"V/F/A1"と"マウスmk7"を駆使して、戦いを繰り広げてみてちょ！

○これが超強力水陸両用大型戦車の"マウスmk7"なのだ／なんかSFアニメに出てきそう。いったいなにものなんだろう？

```
100 DEF SEG=&H60:POKE &H1D24,&H25
110 SCREEN 0,2:SET 1,""
120 DEF SEG=&HA800:BLOAD "UNIT2.DAT",0
130 FOR I=0 TO 95
140 A=PEEK(&H1A80+I):POKE (&H640+I),A
150 A=PEEK(&H1AE0+I):POKE (&H1900+I),A
160 NEXT
170 POKE &H64B,&HB:POKE &H64F,5
180 POKE &H190B,&H3D:POKE &H190F,&HF
190 BSAVE "UNIT2.DAT",0,&H1FFD
```

●ショートショート● 必勝法

注目！　今月より「必勝法クラブ」が少しイメチェンして「ショートショート必勝法」と名前を変えたのだ。ちょっとした必勝法やゲームに関する笑い話。また、ザ・必勝法で採用されなかったが、ボツにもしたくないハガキなどを集めて楽しいコーナーにしちゃうゾ。応援してねっ。

ちょっと必勝法

ディーヴァ

MSX版『ディーヴァ』は、キー１つで艦隊戦が始められるのだ！

艦隊戦のとき、艦隊を並べおえたらふつうは〔ESC〕キーと〔RETURN〕キーを押すのだけれど〔S〕キーを押すだけでスタートできる。

（情報提供　山田利明クン　愛知県）

グラディウス

早くもX68000『グラディウス』のちょっと必勝法だよ。

1.まずゲームをスタートさせる
2.ゲームが始まったら〔ESC〕キーを押す
3.画面が止まったら〔BS〕キーを押し続けるとスローモションになる

（情報提供　さだ子クン　愛知県）

大戦略II

98版『大戦略II』の航空機を１発で全滅！

1.　まず“オペレーション・チェンジ”のとき“人間側反撃武器を選択”を“ON”にする。そしてゲームを進める
2.　敵航空機が直接攻撃をしてくると反撃武器の選択に入るので対空攻撃ができない武器（空対空ならS爆弾、ロケット弾。地対空なら砲、カノン砲、ロケット砲、迫撃砲。艦対空ならロケット砲）を選んで〔RETURN〕キー、〔ESC〕キーの順番にキーを押す。
すると戦闘画面が表示され反撃側の弾が１発当たると敵航空機は、全滅してしまう（LEVELも急上昇する）
3.　また、2.と同様にして反撃武器を選ぶとき、残弾が“0”の武器を選ぶと戦闘後には残弾が“255”になる

（情報提供　佐々木勤クン　大阪府）

ちなみにバージョンによってできないものもあるようなので注意してね。

ふおろー　さんきゅう

6月号ディーヴァ追加

〔カナ〕キーをロックしてNMIリセットボタンを押しながら〔Q〕キーを押すと、敵が弾を撃たなくなります。ちなみにプラネットバトルの間はずっと撃ってこないので安心なのだ（X1版）。

（情報提供　和島誠二郎クン　東京都）

まだいろいろ他にもあるかもしれないので、もし見つけたら教えてね。

大募集!!

必勝法&㊩改造法&ショートショート必勝法

ザ・必勝法＋㊩改造法のコーナーでは、ゲームについてのいろ～んな情報・お手紙をお待ちしています。ゲーマー同士、どんどん情報交換して、おもしろーいゲームをも～っとおもしろくしよう！

●ザ・必勝法●

ゲームをプレイしているときに偶然発見した隠しコマンドやパスワード、隠れキャラをはじめ、こうすれば簡単に面クリアできるという面クリ術、ロールプレイングゲームのマップやデータ、プログラムのスキをついた楽々プレイ法などなど、おもしろいことなら何でもOK／だよ。

（担当：まなみ）

●㊩改造法●

ゲームプログラムを解析してわかった改造テクニックを教えてほしーんだもんね。改造の内容はあんでもよし。機数増やし、キャラクタ改造、無敵、ゲーム自体の改良、その他その他。ん～とでもね、ゲームプログラムをコピーしてしまうものや、元のディスクやテープを書き換えてしまうものはダメだかんね～。注意してお～／　ゲームをおもしろくする改造は、じゃんじゃんと採用してまうにゃんにゃん。

（担当：パンプ）

●ショートショート必勝法●

自分で見つけたちょっとした必勝法や、前に掲載された必勝法・改造法についての追加情報、訂正なんかはこちらあてにおたよりしてくださ い。また、その他ゲームに関するおもしろい話など、なんでもOKだい／　そのネタが気に入ったら新コーナーも作っちゃうヨ。よろしくお願いしマース。

（担当：HENO）

●応募方法●

必勝法・㊩改造法については、①ゲーム名、機種名（ディスク・テープ・ROMの別も忘れずに）、②必勝法・㊩改造法の内容（なるべくくわしく、わかりやすく）、③住所・氏名・年齢・電話番号、を書いて下記まで送ってください。ショート・ショート必勝法は、掲載コーナーの希望がある場合はコーナー名も書いてネ／

●応募の注意●

できるだけ読みやすく、わかりやすく書いてほしいナ。図やイラストを使って説明するのもいいネ。それから、1通の郵便には必ず1つの必勝法だけ書いてね。2つ以上書いてあると整理のとき困るんだ。

必勝法・㊩改造法の採用分には、本誌規定の謝礼をお送りします。なお、同種の内容の場合は、内容を検討のうえ原則として先着のものを採用とします。

ショート・ショート必勝法については、記念としてテクノポリス特製エンベロープ入り5インチディスクをお送りします。どんどん応募してネ。

●あて先

〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM
テクノポリス編集部
ザ・必勝法／㊩改造法／ショート必勝法　係

●今月のざんげ――僕は、2月号おたより6の中で「腕立てふせが35回以上できない人は歌うのは無理、と本に書いてあった」と言いましたよね？　だけどよく考えてみたら、あれは「腕立てふせ」じゃなくて「腹筋」だったような気がするんです。よく〝おなかから声を出せ〟っていうしね。はっきりしたコトはわからないけど、ゴメンナサイ！（熊本県のきんけい）♡う……コトバを失くすぜ……でも、ま、腕立てでも肺活量はアップするし!?（京こ）

That's OK!

2ヶ月ぶりのごぶさた。6月号が出た直後、編集部に読者からの電話が入りました。「マシン語って終わっちゃったんですか?」「いや、7月号からまたありますよ……」ってな感じで。総集編も1回やって今月から新展開のマシン語、これからもよろしく!

2進ー10進変換は難しい

えーこ　ハーイみんな、元気してるぅ？　先月はお休みしちゃってごめんね。

片野　2カ月のごぶさたでした。もっとも、前回は総集編だったから実質的には3ヶ月ぶりというべきかな？

えーこ　総集編の最後に少し変な話をしたから心配しちゃった人もいるかもしれないけど無事に再開したから安心してね。

片野　今回は総集編のときの約束どおりＢＣＤの話をしよう。

えーこ　ＣＰＵが10進数を直接扱うやり方ということでしたね。でも、ＣＰＵが10進数を使えるのにどうして人間が16進数や２進数を使わなきゃいけないのか理解に苦しむんだけど……。

片野　直接10進数を扱うといっても、すべてを10進で処理できるわけじゃなくて、足し算と引き算ができるだけだ。もっとも、その２つができればたいていのことには困らないけど、ただあまり何でもやらせようとすると、どうしてもスピードが遅くなってしまう。

　だから、どうしても10進にしなきゃいけないデータ、例えばゲームの得点などは10進で表示するのが当り前だろう。

えーこ　そりゃまあ、そうですねえ。そんなもの16進や２進で表示されたんじゃたまりません。

片野　そういう場合に便利なのがＢＣＤ演算ってことなんだ。というのは、16進というか２進のデータを10進に直すというのがなかなか大変でね。例えば16進で「ＣＢ２」というデータを10進に直すとして、えーこちゃん、どうすればいいかわかる？

えーこ　ええっ、いきなりそんなこと言われても……。えーと、12×256＋11×16＋2だから……電卓、電卓、えー、3250です。

片野　それをプログラムでやるにはどうすればいい、今のデータがＨＬレジスタに入ってるとして？

えーこ　？？？

片野　どう？

えーこ　――見当もつきません。

片野　ね？　難しいだろう？

えーこ　そんなこと、できるんですかあ？　何だか数学で普通は「明らかに」で済ましちゃうことを証明しろっていわれたときみたいな感じ。

片野　10進ー２進変換は割と簡単なんだけど、逆の２進ー10進変換はなかなか難しいんだ。２や２のべき乗または16や16のべき乗を各桁にかけていくやり方と、10か10のべき乗で割っていくやり方があるんだけど、どちらにしても今まで覚えた命令だけではできない。特にかけ算を使うほうはＢＣＤ演算のための命令を使わないとダメなんだ。

えーこ　なあんだ。じゃあ、わかるわけないじゃないの。

片野　ところが、ＢＣＤ演算の命令を使えば10進ー２進変換や２進ー10進変換なんか必要なくなってしまう。得点の加算などは10進のままでできちゃうわけだからね。

えーこ　だから、早く教えてくださいよお。もう前置きが長いんだからあ。

10進数を使うには BCD

片野　BCDはbinary coded decimalの略で、「2進数で書かれた10進数」という意味だ。でも、考え方としては「16進数で書かれた10進数」というほうがわかりやすいだろう。というのは、2進数で10進数を表わすには10進1桁につき4ビット必要だけど、4ビットというのはちょうど16進数1桁に相当するからね。

えーこ　なるほど。

片野　2進数を扱うときは0と1の2つの数字だけを使い、1に1を足すと2じゃなくて10になると考えるよね。

えーこ　ええ。

片野　同様に16進数で10進数を扱うにはA～Fの6つの数字を使わないで、9Hに1Hを足すとAHじゃなくて10Hになると考えればいいわけだ。

えーこ　フムフム。

片野　じゃあ、それにはどうすればいいか。つまり10進でいえば9に1を足して10じゃなく16にしたいんだけど、どうすればいいか？

えーこ　――6を足すとか。

片野　そのとおり。

えーこ　えっ、うっそお。

片野　だってAHつまり10に6Hを足せば10Hになるだろう？　BHに6Hを足せば11H、CHなら12H、DHなら13H、以下同様だ。

えーこ　そんな簡単なことで済んじゃうんですか!?

片野　1桁の10進数の和は最大9＋9＝18に繰り上がりを考慮して19つまり13Hだから足し算の結果についていえば0H～9Hなら何もしないでAH～13Hなら6Hを足せばいいってわけだ。

えーこ　たったそれだけなら別にいちいち場合分けして必要なら6Hを足してやってもいいんじゃないんですか？

片野　実はそれをやるのがDAAという命令なんだけど、そんなに簡単なもんじゃないよ。

えーこ　そうですか？

片野　まず結果を1桁ずつ調べる場合に0H～3Hと10H～13Hの区別がつくかい？

えーこ　CYフラグって繰り上がりを示すんじゃありませんでしたっけ？

片野　ところが、1バイトつまり8ビットではBCD2桁になる。上位桁からの繰り上がりはCYでわかるけど、下位桁から上位桁へ繰り上がりがあったかどうかってことはわからないだろう？

えーこ　あっ、そうか。

片野　といっても、実は下位桁から上位桁への繰り上がりを示すフラグもある。Hフラグ――Hはhalf carryの頭文字だ――というのがそれなんだけど、それを直接参照する命令はない。いずれにしても、場合分けは1桁なら繰り上がりの有無とAH以上かどうかの3通りで済むけど2桁だと3の2乗で9通りになる。しかも後でわかるけど、2桁同時に処理することによる副作用もあって、もっと複雑になるんだ。

えーこ　へーえ。

片野　表1がその場合分けを示したものだけど、これは同時に足し算の後のDAA命令の動作を示したものでもあるわけだ。

えーこ　繰り上がりが1のとき、0H～2Hのところと0H～3Hのところがありますね。

片野　それはすべて3Hまでとしても構わないけど、問題は下位がAH～FHで上位が9Hの場合だ。この場合は下位に6Hを加えることによって繰り上がりが生じるから、上位はAHとみなさなければいけない。だから、下位の値によって上位の場合分けが変わることになる。これがさっき言った2桁同時処理の副作用だ。

えーこ　あれっ？　上位に6Hを加えて繰り上がりが生じたとき、元のCYも1だったなんてことはないんですか？

片野　それはないよ。元のCYが1なら上位は0H～3Hだから6Hを加えても繰り上がりは生じない。第一、10進2桁の足し算なんだから99＋99＋1＝199より大きくなるわけがないじゃないか。

えーこ　あっ、そうか。

片野　引き算の場合は表2のようになる。

えーこ　足し算より場合分けが少ないですね。

片野　1桁ごとに考えると、被減数が減数より大きいか等しいなら結果は0H～9Hに納まるはずで、この場合は補正する必要がない。被減数が減数より小さければ上位からの借りが生じて、この場合は必ず補正が必要だから2通りで済むんだ。2桁だと2の2乗で4通りになる。10H－1HをFHじゃなくて9Hにしたいんだから、やはり6Hを引けばいいね。

えーこ　なるほど。

表1●足し算10進補正の場合分け（DAAの動作）

上位桁の繰り上がり（CY）	上位	下位桁の繰り上がり（H）	下位	加える値	結果の繰り上がり（CY）
0	0H～9H	0	0H～9H	00H	0
	AH～FH			60H	1
1	0H～2H			60H	1
0	0H～8H		AH～FH	06H	0
	9H～FH			66H	1
1	0H～2H			66H	1
0	0H～9H	1	0H～3H	06H	0
	AH～FH			66H	1
1	0H～3H			66H	1

●ある晴れた日のこと、僕は何の目的もなく自転車を走らせていた。ふと横を見ると、前までヤバイ（18歳未満バツの）ゲーセンだったところが、普通のゲーセンぽくなっていた。僕は自転車を止め、ドアを開けた。すると中には10数台のツインファミコンが暗闇にデモッていた。アホみたいなので帰ろうとすると、「にいちゃん、やってけや。30分100円、安いやろ」と声がした。ふりむくと、やっちゃん（やくざ屋サンのことネ・京こ）　（次のページにつづく）

表2●引き算10進補正の場合分け

上位桁の借り(CY)	上位	下位桁の借り(H)	下位	加える値	結果の借り(CY)
0	0H〜9H	0	0H〜9H	00H	0
		1	6H〜FH	06H	0
1	7H〜FH	0	0H〜9H	60H	1
	6H〜FH	1	6H〜FH	66H	1

片野　借りが生じる場合の結果の最大値は、例えば被減数が0H、減数が1Hなどの場合でFHになる。最小値は被減数が0H、減数が9Hの場合で7H、下位への貸しを引くことを考慮して6Hだ。6H〜FHから6Hを引けばちゃんと0H〜9Hになるだろう？

えーこ　足し算に比べると何だか不思議なほど簡単ですね。

片野　そのとおり！

えーこ　えへっ。

DAA命令

片野　もうDAA命令の使い方はわかると思うけど、BCDデータに対するADD、ADC、SUB、SBCなどの命令の後で実行すれば、演算によってBCDでなくなったものをBCDに補正してくれるわけだ。対象はAレジスタのデータだ。

えーこ　そうすると、CPUはAレジスタのデータが足し算の結果なのか引き算の結果なのか、どうやって判断するんですか？

片野　うん、それを示すのが最後に残ったNフラグなんだ。だから、Nフラグは足し算系の命令を実行すれば0になり、引き算系の命令を実行すれば1になる。Nはnegativeの意味だったね。

ところで、必ずBCDとBCDの演算の後で実行しないと正しく補正してくれるとは限らないからね。例えば、10H＋12Hを計算してDAAを実行すれば22Hになるけど、AH＋CHの後でDAAを実行しても22Hにはならないからね。

えーこ　へえ。

片野　DAAの命令表を——といっても表というほどのもんじゃないけど——表3に示す。それから、サンプルプログラムとして3月号のIXレジスタを使った3バイト加算プログラムを10進演算用に直したものがリスト1だ。直したといっても、どうしても必要な修正はDAAを2カ所追加したことだけなんだけどね。

えーこ　なあんだ。それならえーこにもできそう。

片野　3月号を読んでない人のためにもう一

表3●DAA命令

ニーモニック	マシン語コード
DAA	27

```
                     ORG   0C000H
C100          DAT:   EQU   0C100H                 ;ﾃﾞｰﾀ ｾﾝﾄｳ ｱﾄﾞﾚｽ
0003          BYT:   EQU   3                      ;ﾃﾞｰﾀ ﾊﾞｲﾄ ｽｳ
0010          OFFSET:EQU   10H                    ;ｶｸ ﾃﾞｰﾀ ｱﾄﾞﾚｽ ﾉ ｻ
C000 0602            LD    B,BYT-1                ;ﾙｰﾌﾟ ｶｳﾝﾀ
C002 DD2102C1        LD    IX,DAT+BYT-1           ;ﾃﾞｰﾀ 1 ﾉ ｻｲｶｲ ﾊﾞｲﾄ ﾉ ｱﾄﾞﾚｽ
*
C006 DD7E00          LD    A,(IX+0)               ;┐
C009 DD8610          ADD   A,(IX+OFFSET)          ;├ ｻｲｶｲ ﾉ ｶｻﾝ
C00C 27              DAA                          ;│
C00D DD7720          LD    (IX+OFFSET+OFFSET),A   ;┘
*
C010 DD2B     LOOP:  DEC   IX                     ;ﾎﾟｲﾝﾀ ｺｳｼﾝ
C012 DD7E00          LD    A,(IX+0)               ;┐
C015 DD8E10          ADC   A,(IX+OFFSET)          ;├ ｼﾞｮｳｲ ﾉ ｶｻﾝ
C018 27              DAA                          ;│
C019 DD7720          LD    (IX+OFFSET+OFFSET),A   ;┘
C01C 10F2            DJNZ  LOOP
C01E C9              RET
C01F                 END
```

はみだしクラブ ●（前ページのつづき）2人と老婆が立っていた。そこから出るにも出られず、僕は100円を払って恐怖の30分を過ごしたのは言うまでもない。次の日、僕は友達に「あそこにおもしろいゲーセンできたんだぜ！　行ってこいよー」と言いまくったのだった。（和歌山県のKANA）♡デビル〜〜〜!!　んだけど、その「老婆」っつーのは何だったんでしょうね〜。なんか『羅生門』の赤と黒のオドロオドロしい世界にまきこまれそーで、こあいだす。（京こ）

度注意しておくと、3バイト＋3バイトの結果は4バイトになる可能性があるけど、それは無視してるからね。

えーこ　プログラムがあまり長くならないようにするためでしたっけ。

片野　それからラベルの——というより、この場合はシンボルと呼ぶのが普通だけど——使い方の参考として定数関係も手を入れたから見ておいてほしい。

えーこ　マシン語に対応するソース部分では定数が0と1だけですね。

片野　C002Hの「DAT+BYT—1」やC00DH·C019Hの「OFFSET+OFFSET」が結局は定数だということに注意してほしい。

ところで、今月からこの教室で使うアセンブラが変わった。㈱アスキーの「DUAD88D」だ。

えーこ　なぜ変わったかというと——

片野　それはあえて言わなくても見当はつくだろう。まあ、そういうことだ。もっとも、リストにはほとんど違いがないけどね。

片野　でも、この命令を使いたいときは割とどんな条件の命令が欲しいかはっきりしてる場合が多いから、それほど紛らわしくはないよ。むしろ、どうしてこういう条件の命令がないんだろうと不足を感じることもあるくらいだ。

えーこ　本当ですかあ？

片野　まあ、うだうだ言うより説明してしまうほうが早いだろう。図1・2はSLA、つまり shift left arithmetical の動作だけど、ずらす方向を全く逆にしたのが図3のSRL——shift right logical だ。左シフトは1種類だけど右シフトは2種類あってもう1つは図4のSRA——shift right arithmetical だ。

えーこ　SLAの逆はSRAじゃなくてSRLなんですか？

片野　それにはちょっと説明が必要だけど、SRAの逆もSRLの逆もSLAなんだ。

えーこ　どういうこと？

片野　shift logical つまり論理シフトは符

シフト命令

片野　今月は宿題がなかったので、1つの話じゃ終わらないね。そこで、シフト命令とローテート命令というのをやることにしよう。

えーこ　また何の脈絡もなくですか？

片野　いや、一応脈絡はないこともない。

えーこ　どんな？

片野　初めに2進—10進変換のプログラムは難しいという話をしただろう？

えーこ　ええ。

片野　そのときに言った「覚えていない命令」というのがこのシフト命令なんだ。この命令はかけ算や割り算をやるときにも使うし、そのほかにもいろんな応用があって最も重要な命令の1つといっていいだろう。

えーこ　そんな大切な命令をどうして今までやらなかったんですか？

片野　それは、その、……まあ、成り行きだね。

えーこ　いい加減なんだからあ。

片野　で、シフト命令だけど、これはデータを1ビットずつ左または右に、いいかえると上位または下位にずらす命令なんだ。例えば2進で01101011を左にシフトすれば、最下位ビットには0が入るから11010110になり、最上位ビットの1はCYフラグに移る。これを図にすると図1のようになるけど、図2のほうがむしろわかりやすいかな？

えーこ　いったん動作がわかってしまえば図2の方がすっきりしてますね。

片野　そうだろう。この命令は算術シフトとか論理シフトとかあって、しかもローテート命令の動作も似てる上に、それぞれ左と右があるから、図2の描き方のほうが違いがわかりやすいと思う。

えーこ　そんなにいろいろあるんですか？

片野　うん、動作だけで分けると9種類ある。ただ、その内の2種類は他と少し性格の違うものだけどね。

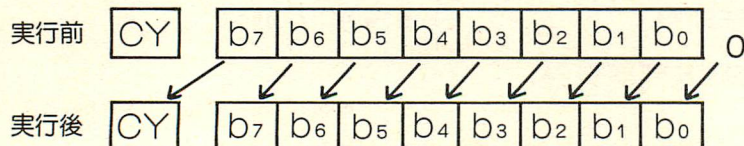
えーこ　7種類にしても多いですよお。何だか聞く前から頭痛くなってきちゃった。

図3●論理右シフト（SRL）

図4●算術右シフト（SRA）

図2●左シフト（SLA）その2

図1●左シフト（SLA）その1

●わ〜い♡　うちの学校にやっとPC-8801がはいったわ♡　で、先生たちがゲームっている（本当です）。そして、いままでのX1とMSXは教室のスミで死んでます。あ、それと、なぜか学校の図書室の「コンピューター・社会・科学」の場所にテクポリの2月号がおいてあった。2月号だけおいてあった！（これも本当です）。うう……。（長野県の会員しょくれたら死んでもE）♡ほう、テクポリ2月号は「学校推薦図書」というわけだ。(京こ)

号無し演算と関係があり、shift arithmetical つまり算術シフトは符号付き演算と深い関係にあるんだ。というのは、実は見方を変えればシフト命令というのは2倍する命令あるいは1／2倍する命令と考えられるからだ。

えーこ　2倍と1／2倍ですか。

片野　10進数の各桁を左や右にずらせば10倍あるいは1／10倍したことになるだろう？　同様に2進数を1ビットずつずらせば2倍あるいは1／2倍したことになるわけだ。さっきの例でいえば、01101011は6BH、10進では107、左シフトの結果11010110はD6H、10進では214だからちゃんと2倍になってるだろう？

えーこ　あっ、なーるほど。

片野　ところが、符号付きデータを右シフトしてSRLのように最上位ビットに0を入れると、最上位ビットが正負を表わすわけだから符号が変わってしまう恐れがある。

えーこ　そうか、それはまずいですね。

片野　そこで、最上位ビットはそのまま残して符号が変わらないようにしたのが算術右シフトSRAというわけだ。

えーこ　ちょっと待ってくださいよ。正のときは最上位ビットは0だから1／2になるのはいいとして、負の場合、ビット6に符号ビットの1を入れて1／2になるんですか？

片野　実例で試してみよう。D6Hは、100H－D6H＝2AHだから－2AHを表わす。算術右シフトすると、左シフトする前のデータ6BHに80Hを足した値つまりEBHになる。100H－EBH＝15Hだから－15Hを表わす。ほら、1／2になってるだろう？

えーこ　ほんとだ。

片野　最上位ビットは符号といってもそれ以外に何の意味もないわけじゃないからビット6へシフトしても問題ないんだ。

えーこ　もう1つ。SLAは算術左シフトなんでしょう？　単純に左へシフトしただけじゃあ、やっぱり符号が変わってしまうことがあるんじゃないんですか？

片野　それはね、単純に左シフトして符号が変わってしまうようなら、元のデータの2倍は8ビットでは表現できないということなんだ。このことは正の場合については少し考えればわかるだろう？　負の場合、単純左シフトで符号が変わるデータの最大値は10111111つまりBFHだ。これはBFH－100H＝－41Hを表わすから2倍すると－82Hになる。8ビットで表現できる負数は－128つまり－80Hまでだからオーバーフローしてるのがわかるだろう？

えーこ　へえ、そうなのかあ。

片野　結局、算術左シフトつまり符号付きデータの2倍も、論理左シフトつまり符号無しデータの2倍も、同じ単純左シフトでいいということになる。だから、SLAはどちらの目的にも使えるわけで左シフト命令が1種類しかないのはそういうわけなんだ。

ローテート命令

表4●ローテート命令

ニーモニック	マシン語コード
RLCA	07
RRCA	0F
RLA	17
RRA	1F
RLD	ED 6F
RRD	ED 67

片野　図5がRLつまり rotate left の動作だ。左シフトでは最下位ビットに0を入れていたのが、元のCYフラグの値が入るようになっている。rotate というのは回転するという意味だ。

えーこ　確かに左回転ですね。

片野　いや、それは図の描き方によって変わるから、左シフトをローテートに変えたものと覚えるほうがいいだろう。左シフトとこれを使ってデータを上位から順に1ビットずつCY経由で取り出せることに注意してほしい。このやり方はかけ算や割り算をやるときに使うんだ。

図5●左ローテート（RL・RLA）

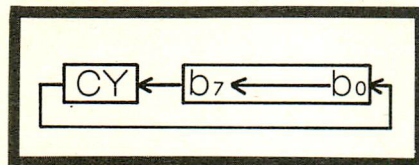



図6●左ローテート（RLC・RLCA）

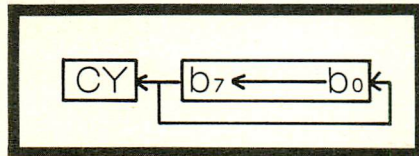



図7●右ローテート（RR・RRA）

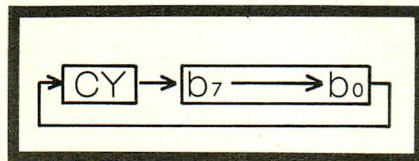
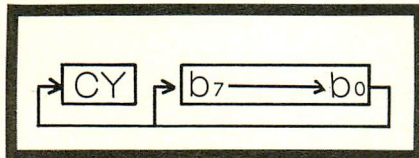



図8●右ローテート（RRC・RRCA）

えーこ　へえ。

片野　一方、図6がRLCの動作で、これはCYを含まずに回転させるものだ。

えーこ　何となくおもしろいけど、こんなの使いみちがあるんですか？

片野　いま例を挙げろと言われても思い出せないけど、あることはあるよ。

右回転、RRとRRCのほうは図7と図8のようになる。それぞれ図5と図6を逆にしただけだから、特に説明の必要もないだろう。

えーこ　これでやっと7種類ですか？

片野　なお、ローテート命令にはいろんなレジスタやメモリに対して実行できるものとAレジスタ専用のものがあって後者は今までの4つの命令の後にAを付けただけだ。だから、例えば「RL　A」と「RLA」とは同じ動作の命令なんだけど、マシン語コードが違うし、バイト数も速度も「RLA」のほうが効率的だ。

えーこ　同じ動作の命令が2つもあるなんて何だか無駄のようですけど……

片野　Aレジスタ専用の命令はZ80の前身の8080にもあったんだ。8080との互換性を保つためにはこの命令は残しておかなくちゃいけないし、Z80に追加されたいろんなレジス

はみだしクラブ　●このあいだ、友人に「あたしはこれから、うつとーしく髪をのばす！」とゆったら、意味ありげに笑われた。なんなのよつ。そりゃ過去あるけどさっ。あと先日、髪を部分脱色したら、母にムリヤリヘアカラーで黒くさせられた。これも頭きた。（長野県のあやせともい）♡い～じゃないの、好きにしなさいよっ（あ、コォコォセ～に対して、イケナイ態度？）。京こは髪を黒っぽくしたいんだけど、いいヘアカラーないかな～……？（京こ）

タに使える命令のほうでは、Aレジスタだけ特別扱いして使えないようにするのは多分かえって設計を複雑にしてしまうということなんだろう。

えーこ　ふーん。

片野　さて、今までの命令が総て1ビット単位でずらすものだったのに対して、最後に残った2つの命令は4ビット単位でずらすものだ。図9と図10がそのRLDとRRDの動作だけど、これは4ビットを1桁とするBCDのための命令で、シフト命令が2倍または1／2倍する命令と考えられたのと同様に、これはBCDデータを10倍または1／10倍する命令と考えることもできる。ただ、対象がメモリになっているのでやや使いにくいけれども、桁数の大きなデータを処理するときには便利だろう。

シフト・ローテートの命令表は表4・5のとおりだ。

えーこ　ふうっ、やっと終わりましたね。

片野　さて、それじゃ宿題といこうか。

えーこ　きゃいん。

片野　今回は最初に出てきた10進－2進変換をやってもらおうかな？

えーこ　えっ、そんな難しいのですか？

片野　難しいのは2進－10進変換の方だよ。でも、やり方だけは説明しておこう。

えーこ　あー、よかった。一体どうしようかと思っちゃった。

片野　上位から順に10倍しては下位桁を加えるということを繰り返せばいいんだ。

えーこ　10倍ということは今月のRLDを使えばいいんですね。

片野　違うよ。BCDをBCDのまま10倍しても意味がない。例えば、25Hの「2」を10H倍して5と加えても元に戻るだけじゃないか。2進で1010倍しなきゃ。

えーこ　えっ、じゃあかけ算をやらなきゃいけないんですか？

片野　うん。

えーこ　そんなあ!!

片野　でも、10回加えるぐらいならできるだろう？

えーこ　なんだ、それでいいんですか？

片野　うん。でも、10倍ならもっと簡単なやり方がある。シフト命令を使うんだ。2倍ならシフト命令でできるだろう？　10倍するには5倍したものを2倍すればよくて、5倍するには4倍したものと元のデータを加えればいい。式にすると「(X×4＋X)×2」になる。まさか4倍するには、どうすればいいかわからないってことはないだろう？

えーこ　2倍を2回やればいいんでしょう。

片野　そういうこと。

25Hの「2」を10倍すれば20＝14Hで「5」を加えると19Hとめでたく16進になる。

えーこ　「2」と「5」をわけるにはどうするんですか？　あっ、そうか。左シフトと左ローテートを4回ずつ、2回やればいいんだ。

片野　それでもいいけど、もっと簡単なやり方がある。下位は

AND　A，0FH

で取り出せるし、上位は論理右シフトを4回やればいい。

えーこ　そうか。何だかできそうな気がしてきました。

片野　もう一度条件をはっきりさせよう。変換すべきデータはBCD2桁でC100H番地に入っているものとする。これを2進に直してC110H番地に入れるんだ。

今月でハードウェアと無関係な重要命令はほぼ終わったので、来月は取りこぼした命令と余裕があればIN命令・OUT命令をやる予定だ。

えーこ　じゃあみんな、来月までバイバーイ。

図9●左4ビットローテート（RLD）

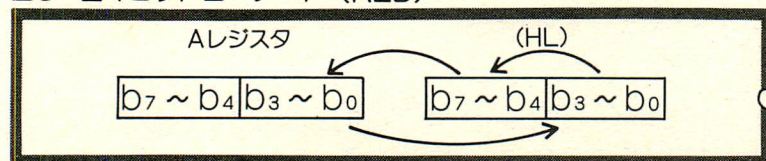



図10●右4ビットローテート（RRD）

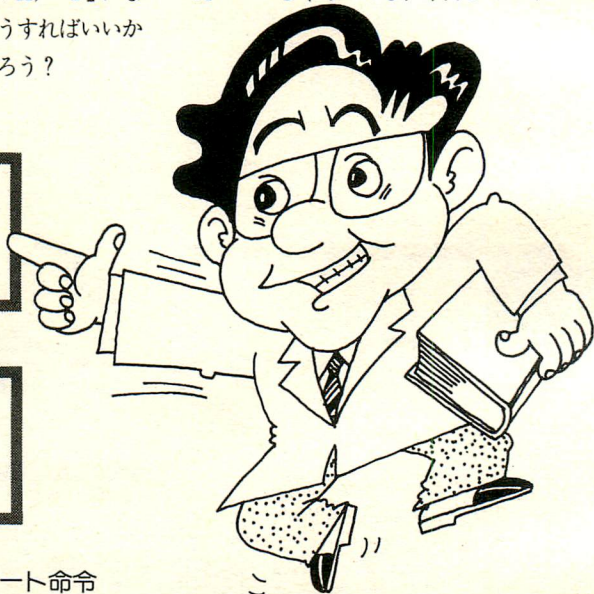
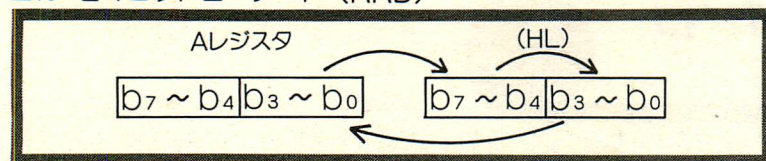



表5●シフト・ローテート命令

ニーモニック＼X	A	B	C	D	E	H	L	(HL)	(IX+d)	(IY+d)
SLA X	CB 27	CB 20	CB 21	CB 22	CB 23	CB 24	CB 25	CB 26	DD CB d 26	FD CB d 26
SRL X	CB 3F	CB 38	CB 39	CB 3A	CB 3B	CB 3C	CB 3D	CB 3E	DD CB d 3E	FD CB d 3E
SRA X	CB 2F	CB 28	CB 29	CB 2A	CB 2B	CB 2C	CB 2D	CB 2E	DD CB d 2E	FD CB d 2E
RL X	CB 17	CB 10	CB 11	CB 12	CB 13	CB 14	CB 15	CB 16	DD CB d 16	FD CB d 16
RLC X	CB 07	CB 00	CB 01	CB 02	CB 03	CB 04	CB 05	CB 06	DD CB d 06	FD CB d 06
RR X	CB 1F	CB 18	CB 19	CB 1A	CB 1B	CB 1C	CB 1D	CB 1E	DD CB d 1E	FD CB d 1E
RRC X	CB 0F	CB 08	CB 09	CB 0A	CB 0B	CB 0C	CB 0D	CB 0E	DD CB d 0E	FD CB d 0E

●僕は高2です。このまえ、中学校のときの級友に会ったんです。あのころ〝はぐれメタル〟をやってた仲間のうちで、いちばんスケベだった奴なんだ。そいつは工業高校に行きました、女子が数人しかいない高校……それなのに!!　彼女を連れていたんですよ、彼女を！　僕なんか、共学で男女の比率が変わらない高校へ行っているのに女のコと話もできないんですよっ、ちきしょう。（群馬県のよしゆきクン）♡まー彼も努力したのヨ、きっと。（京こ）

プログラムポシェット

ちょう目の

“ファンダム”に負けないもん

もん もん もん もん

ファンダムというのはテクポリの弟であるところの“MSX・FAN”にあるプログラムコーナーの名前です。もちろんMSXのプログラムばっかり載ってます。でも旧プロポシェからの移植版をファンダムに載せるのはズルイ！　とゆーことでこちらがいただきました。そう、新人ちぜらんの新作もありんす。

BOX-LINE（ボックスライン）

BY竹田賢二

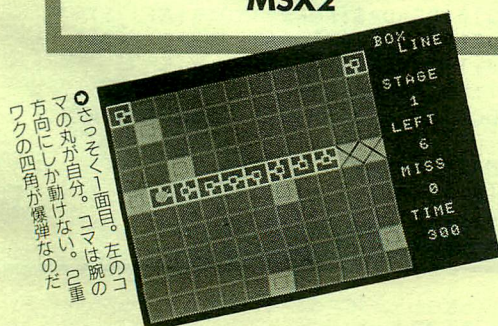
移植版

FOR MSX(32K)/MSX2

ボックスを乗り移るボールが気色いい!?

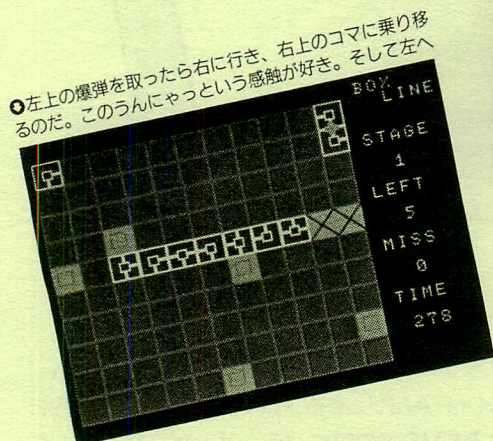
○さっそく1面目。左のコマの丸が自分。コマは腕の方向にしか動けない。2重ワクの四角が爆弾なのだ

プログラムポシェットNo.9掲載の峠恒司作パソピア7『BOXLINE』の移植版。

赤い丸があるコアBOXをカーソルで操作して黄色の爆弾BOXをすべて取ることが目的です。なお、操作するコアは腕の出ている方向にしか移動できません。コアの移動できる方向に別のコアがあり、そのコアの腕もこちらを向いているときに限り、そのコアに乗り移ることができます。そのとき、カーソルを押しっぱなしにしておくと、な、なんと（腕がなくても）その方向に1マス移動できてしまうのです（原作と違うところで

すね)。15面以降はこの必殺テクニックを使わないとクリアできない面も出てきます。ちなみにギブアップはGキー。

原作と同じ面は2面と3面のみで、あとはMSX版オリジナル。全部で20面あるけど、本気でじっくりやりたい人は15面からやってみるのもいいでしょう。

ここで、自分でパズルを作りたい人のために、面データについて少し説明。

プログラムを走らせ、画面を描き始めたら、〔CTRL〕+〔STOP〕、そして、

?　C$(&Hn)

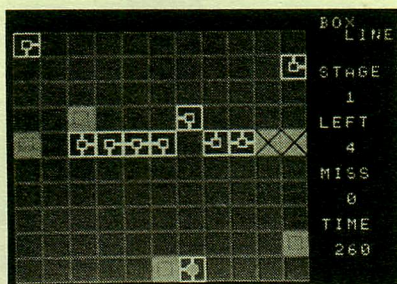
と入力してリターンキーを押します(nは0～9またはAのうちのどれか)。すると、下に1つキャラクタが出てきます。そのキャラクタが上のダイレクトコマンドのnと同じ画面データの文字に対応しています。各面のデータの数値は順に、スタート時のX、Y座標、そして取るべきBOXの数です。

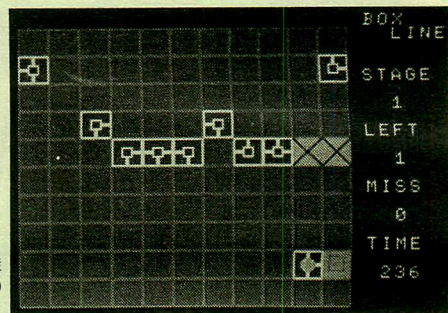
さて、ここで作者による『MSX・BOX-LINE』究極の遊び方を紹介すると……

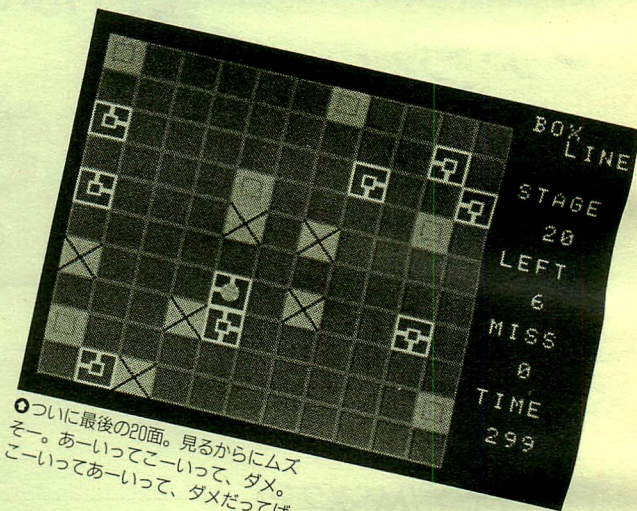
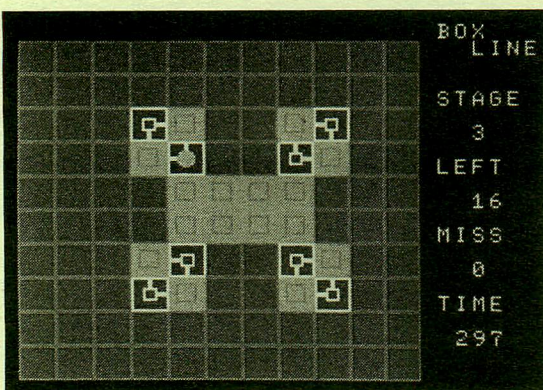
①まずRUNさせ、画面を描き終わったらすかさずBREAKし、画面をクリアする。

②PLAY"L50V15"と打ち込み、リターンキーを押したらCONTする。

③すると、あーら不思議! 自分の通った跡しかわからない『迷路ゲーム』に変身!

❍左上の爆弾を取ったら右に行き、右上のコマに乗り移るのだ。このうんにゃっという感触が好き。そして左へ

❍左行って下行って、中央右のコマに乗り移り下へ下へ。下の爆弾を取って左へ行って上へ行って……

❍左の爆弾を取ったら左上のコマに乗り移り、その右下の爆弾を取ってその下に乗り移り、あとは見てのとーり!

❍なかなかカッコイイ3面。難しそうに見えるけど実は簡単。一筆書きの要領で解けちゃう

❍ついに最後の20面。見るからにムズそー。あーいってこーいって、ダメ。こーいってあーいって、ダメだってば

■変数リスト

A(n, m)、C、C1……そのマスのコマの種類
C$(n)……コマ
D$(n)、E……動ける方向判断用
V……ミスの数
P……面数
X、Y、M、N……自分の座標
T……残り時間
G……爆弾の残り数
XX、YY……座標増分

■プログラムの説明

行	内容
10～50	初期設定
60～120	画面作成
130～180	コマ移動
190～260	メインルーチン
280～320	移動判定用サブルーチン
330～350	乗り移り用サブルーチン
360	クリア
370～410	ミスサブルーチン
420	全面クリア
430～480	キャラクタデータ
490～680	面データ

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,1,0:WIDTH31:KEYOF
F:DEFINTA-Z:DIMA(12,11),C$(16),D$(16):PL
AY"T220S8M220006L46":V=0:P=1
20 FORI=0TO10:READA$,B$,D$(I):C$(I)=A$+C
HR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+B$:NEXT
30 FORJ=0TO21:READA$:FORI=0TO7:VPOKE&H6E
0+J*8+I,VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTI
,J
40 FORI=0TO7:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$("0
000183C3C180000",I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$
(0)=S$
50 FORI=0TO3:READA$:VPOKE&H201B+I,VAL("&
h"+A$):NEXT:VPOKE&H2003,&HDB
60 '●●●● MAKE SCREEN ●●●●
70 RESTORE490:IFP=1THEN90ELSEIFP>20THEN4
20
80 FORI=1TO13*P-13:READK$:NEXT
90 LOCATE24,2:PRINT"BOX":LOCATE26,3:PRIN
T"LINE":LOCATE24,6:PRINT"STAGE":LOCATE24
,10:PRINT"LEFT"
100 LOCATE24,14:PRINT"MISS":LOCATE24,18:
PRINT"TIME"
110 FORI=1TO10:READA$:FORJ=1TO11:A(J,I)=
VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):LOCATEJ*2-1,I*2+1
:PRINTC$(A(J,I)):NEXTJ,I:READX,Y,G
120 C=A(X,Y):LOCATE25,8:PRINTP:LOCATE25,
12:PRINTG:LOCATE25,16:PRINTV:TIME=0:PLAY
"O6FB"
130 '●●●●● MAIN ●●●●●
140 S=STICK(0):XX=(S=3)*(X<11)-(S=7)*(X>
1):YY=(S=5)*(Y<10)-(S=1)*(Y>1)
```


〈エイキチ賞だもんもんもん〉パンプ(以下P)「んにゃ～エイキチ賞やるよおおぉ。あ～眠い」ちぜらん(以下C)「ふあ～い。あ～眠いったらありゃしない」エイキチ(以下E)「わたしも眠いです」P「徹夜で原稿書いてたもんね」C「徹夜でマップを作ってました」E「わたしも徹夜で遊んでしまい……」P&C「この～!」E「わーすいませんすいません」P「もう、せっかく買ったX68000もまともにさわってないお～!」

```
150 ONXX+YY*2+3GOSUB280,290,320,300,310
160 I$=INKEY$:IFI$="G"ORI$="g"THEN370
170 IFMID$(D$(A(M,N)),E,1)<>"1"THENXX=0:
YY=0
180 M=X:N=Y:X=X+XX:Y=Y+YY
190 IFA(X,Y)=10THENPLAY"O4C":X=M:Y=N
200 IFX<>MORY<>NTHENPLAY"O6D":LOCATEM*2-
1,N*2+1:PRINTC$(0):Q=1ELSEQ=0
210 IFA(X,Y)=1THENPLAY"o6cg":G=G-1:LOCAT
E25,12:PRINTG:A(X,Y)=0
220 C1=C:C=Q*A(X,Y)*(A(X,Y)>1)*(A(X,Y)<1
0)
230 IFC<>0THEN330ELSEIFA(X,Y)=0THENA(X,Y
)=A(M,N):A(M,N)=0
240 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+7),9:LOCATEX*2
-1,Y*2+1:C=A(X,Y):PRINTC$(C)
250 T=301-(TIME/60):LOCATE24,20:PRINTT:I
FT<0THENLOCATE24,20:PRINT"OVER":GOTO370
260 IFG=0THEN360ELSE140
270 '●●●● SUB ●●●●
280 E=1:RETURN
290 E=2:RETURN
300 E=3:RETURN
310 E=4:RETURN
320 E=5:RETURN
330 ONEGOSUB310,300,290,280:IFMID$(D$(C)
,E,1)="1"THENA(M,N)=C1:LOCATEM*2-1,N*2+1
:PRINTC$(C1):GOSUB350ELSEX=M:Y=N
340 GOTO 240
350 SOUND10,15:FORI=0TO16:SOUND4,100-I:P
UTSPRITE0,(M*16-I*((X>M)-(X<M)),N*16+8-I
*((Y>N)-(Y<N))),7+TIMEMOD5:NEXT:SOUND10,
0:RETURN
360 PLAY"O6CDFEDEBGAA","V13O6L8EFGG":P=P
+1:GOTO410
370 PLAY"O4CCCDCACC","O3L8GEAG":V=V+1:IF
V=4THEN380ELSE410
380 PLAY"O4CCFGCDECC","O4L8GEBB":P=P-2:I
FP<1THENP=1
390 LOCATE24,14:PRINT"OVER":LOCATE25,15:
PRINT"MISS":FORI=0TO4000:NEXT
400 LOCATE25,15:PRINT"    ":V=0:GOTO410
410 IFPLAY(0)THEN410ELSE70
420 CLS:LOCATE8,8:PRINT"CONGRATULATIONS!
!":LOCATE8,10:PRINT"YOU ALL CLEAR!!":PLA
Y"O6CDECDECDEAFECDEFGBBB":FORI=0TO8000:N
EXT:RUN
430 '●●●● DATA ●●●●
440 DATA °ワ,〃ン,0,┌┐,└┘,0,ほて,ねな,1010,ほて,の
ぬ,1011,ふつ,のぬ,0011,へつ,ひぬ,0111,へた,ひに,0101,
まち,ひに,1101,まち,はと,1100,まて,はな,1110,みむ,むみ,0
450 DATA 00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE
00,7F7F7F7F7F7F00,007F7F7F7F7F7F,FF0
10101E12121,FF81818181E12121,FF0101010
1E1213F,FF81818181E1213F
460 DATA 2121E1010101FF,3F21E10101010101
FF,2121E181818181FF,3F21E181818181FF,848
4878080808080FF,84848781818181FF,FC8487808
08080FF,FC848781818181FF
470 DATA FF80808080878484,FF808080808784
FC,FF81818181878484,FF818181818784FC,804
0201008040201,0102040810204080
480 DATA 5E,F4,F4,C9
490 DATA 4000000006,0100000000,0000000
0000,0010000000,123456789AA,0000010000
,0000000000,0000000000,0000000001,000
00100000,2,5,6
500 DATA 10000A00000,40800A00070,00000A0
0000,00800A00000,0000000060,00000A00000
,00000A00000,00200A00000,00000A00000,100
00A02000,3,4,2
510 DATA 0000000000,0000000000,0004100
1600,00018002100,0000111000,0000111000
,00016004100,00021001800,0000000000,000
00000000,5,4,16
520 DATA 00040000001,0200000000,000AAAA
0000,006A0100000,000A1010000,000A0100500
,0900000000,0000000008,00004000800,000
00000000,2,2,5
530 DATA 40000000000,0010006000,400000A
0010,00000A00000,0008A1000A0,000A0000A00
,20A0000A000,00002000000,0100008000,000
00000000,1,3,4
540 DATA 0000000000,0001000000,0211116
4000,0001000000,0001011100,0010000000
,0020A000000,0000111800,0000000000,000
00000000,2,3,15
550 DATA 00000600000,0001141000,0000010
00A0,00000100000,000011A1100,00020A00080
,00400100010,00010100080,00002000100,000
00000000,7,2,15
560 DATA 10000000000,0000A000000,0000A00
0007,000A0A00000,000400A0A88,0100100200
,0000114880 1,20000010000,000A1000000,100
A0000900,1,8,9
570 DATA 0000000000,0000400000,5000000
0000,00000AA0001,0010000000,0100400000 5
,0100000A10,00001000A20,0000080A00,001
00A00000,5,6,7
580 DATA 0000000000,5000000000,0000000
0106,00006000000,0901110A00,0000000006
,AAA0000000,00000041000,1000000000,000
02000000,11,6,7
590 DATA 4411111111,1111111118,A0A1111
1117,1A000001111,1511111111,111110A1.111
,11111A11111,1111111111,1111111111,111
11111111,2,1,93
600 DATA 0000000A001,000000A0000,00000A0
3000,4000A006000,00001A00000,090000A0000
,00020000000,00001000A00,00000A000A0,008
00000001,8,4,4
610 DATA 40000000000,0000000000,0000060
0000,0000000000,010000A1006,0000000A000
,0000000000,0005000A000,000A00A0010,200
1AA10000,1,1,5
620 DATA 10000000000,0050000400,0000000
0400,00A00A00008,300A00800A0,00010000A10
,0A0A0000A00,0A00A0000A0,0A001000008,018
00000000,9,2,5
630 DATA 00000000001,0000000000,0000001
0000,001A10A0700,40A10010000,00050000000
,00A01000A10,001A000A000,A0009000000,100
00008800,8,10,10
640 DATA 100000000000,0000004000,540000
A0000,0000000000,00A00100800,00018A1A08
0,000A0000001,0100000000,0000800000,00
0A2000000,10,6,6
650 DATA 140A1000060,000AA009000,0000000
0000,200A1000000,100AAAAA0AA,00700010000
,000AAAA0AA0,00004000000,200A0000800,100
A0000008,2,1,6
660 DATA 00000000100,0040000000,0000000
0000,00000500000,0000A1A0000,00030A17008
,0000A1A0000,020A0900000,0000000000,100
00020000,2,8,5
670 DATA 10000000000,0054000000,00A1060
0000,400000A0000,0000000000,40AA200A001
,0000108AA0A,0000AA00030,10000010000,100
00018880,5,6,8
680 DATA 10000010000,0000000060,2000000
4006,00001000010,2000A0A0000,0000000000
,A00080A0050,000A3000000,10000000001,08A
00000000,5,7,6
```

〈エイキチ賞だもんもんもんのつづき〉P「さ〜て3月分投稿のエイキチ賞をやるんですが、その前に投稿された機種を見ると……、X1が多い！ 3分の1をしめている」C「だからエイキチ賞もX1が多い」P「88が少なくなってきたなぁ」E「わたしは88を愛してます！」P「あれ、むかしはM5を愛してたんじゃないっけ？」E「いやーそれは」C「ではエイキチ賞を始めましょう」P&E「はーい」

SUPER Kanalian Special

スーパー カナリアン スペシャル

BY 樋渡雅樹

移植版

FOR MSX(16K)/MSX2

朝・昼・晩。きょうも元気なカナリアくん！

これはプログラムポシェットNo.11掲載Y.A.S作X1『SUPER Kanalian』のバージョンアップ移植版。

突然だけど、私はカナリア。でも名前はないの。お父さんやお母さんもいないし、友達もいないの。ちょっぴり寂しいけど……でも平気！ 毎日自由気ままに過ごしているのよ。新橋のディスカウントショップで買い物したり、浜松町のディスコで踊ったり。昨日なんか北海道まで行ってタンチョウヅル君ナンパしちゃった。あっ、いっけなーい。えへっ。

でもね、遊んでばかりじゃ食べていけないの。だからいいアルバイトないかなーってさがしていたら、ハゲタカのおじさまに呼び止められたのよ。

「おねえちゃんカアイーねぇ。どお、いいアルバイトあるんだけれど、ちょっと働いてみない？」「え～、ウッソ～」「1日でこのぐらいになるよ」「え～、ホント～」。

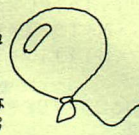
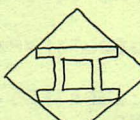
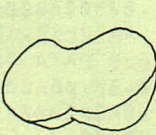
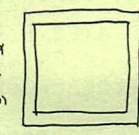
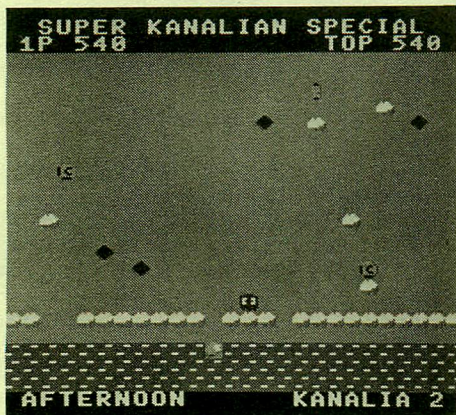
ハゲタカのおじさまの出した右足を見て、わたしすぐにOKしちゃった。

でも、そのアルバイトってゆーのがた～いへん！ 空に浮かぶ風船を全部集めなくちゃならないの。風船を全部取ると鍵が出るのでこんどはそれを取ると出口がでるの。ここにはいると……、えっ、誰なの？ ついてこないで！ んもう！ あっ、アカベーっていうのね。背中に書いてあるわっ。いったぁーい！ 何これ！ 機雷なんて大っ嫌い！ それに私、カナヅチだから海もイヤッ！ でも、私は3匹いるの。変ね。でも、その非現実的なところが、おっしゃれぇー！ いきなり説明的になっちゃうけど、風船は70点、コインは50点、鍵は100点もらえるの。うれぴー！

あっ出口だっ！ わーい！ えっ？ うっそー！ ここも知らないところだわー！

でも時間帯に合わせて背景も変わるのねー！ 素敵♡ふふっ。

あっ、一番大事なこと忘れてたあ！ 操作はカーソルの左右なの。それぢゃっ♡

◎タ焼け空がまっかか、カナリアがくるりと輪をかかないのー。それにしても1日中風船を集めてて疲れたなぁ。夜はトリ目だし……

◎あたしはのん気なカナリア。フワフワ飛びながら風船を集めるのが仕事。アカベーがしつっこい！

◎お昼になっても風船集め。全部取って鍵が出たのに、アカベーから逃げようとして海に落ちちゃったよ～

〈エイキチ賞の発表／その1〉本格プログラム部門――X1『PosiChan』（平光利浩・東京都）C「アルカノイドタイプのいわゆるブロックくずしです。はい。でもちょっとひねってあって、上の壁がありません。ラケットがワープするんですよ」E「なかなかいいできじゃないですか。なんでエイキチ賞なんですか？」P「アルカノイドがはやってからとゆーもの、この手の投稿プログラムが多くって。だけどボールの反射が問題」（つづく）

■変数リスト

- B$(n, m)……カナリアのキャラ
- K$(n)……雲のキャラ
- F$(n)……風船のキャラ
- Q$(n)……コインのキャラ
- J$(n)……機雷のキャラ
- A$(n)……アカベーのキャラ
- G$(n)……キーのキャラ
- M$……BGMデータ
- C$……キャラクタ判定用
- X、Y、O、P……カナリアの座標
- T、U……カナリアの進行方向
- W、V……カナリアの向き
- E、F、K、L……アカベーの座標
- A、B……風船の座標
- FNA、FNB……風船座標定義関数
- S、H……スコア、ハイスコア
- R……その面の風船の数
- N……残りの風船の数
- RO……面数
- G……キー入力
- KA……カナリアの数

■プログラムの説明

行	内容
10〜 20	初期設定
30〜 40	キャラクタ定義
50〜110	初期設定、画面作成
120〜130	BGM、キー入力、アカベー移動
140	カナリアはみ出し処理
150〜160	ハイスコア、BGM、カナリア表示、衝突判定
170〜190	カナリアの衝突判定、ゲームオーバー処理
200〜240	キャラの形、ラウンド名
250	BGMデータ、フォント作成
260〜300	キャラクタ作成
310	スプライトデータ
320	マシン語データ
330〜470	キャラクタデータ

```
10 CLEAR300:SCREEN1,0,0:COLOR 15,1,1:WID
TH32:KEYOFF:CLS:DEFINTA-Z:DEFFNV(X,Y)=VP
EEK(6144+X+Y*32):DEFFNA=RND(1)*23+4:DEFF
NB=RND(1)*12+5
20 PLAY"T255V15":DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HD
F00:GOSUB250
30 RESTORE40:FORI=0TO2:READB$(I,0),B$(I,
2),K$(I),F$(I),Q$(I),J$(I),S$(I),A$(I),G
$(I):NEXT
40 DATA ぅ,ぃ,♠,♥,♦,♣,○,を,ぇ,こ,く,ぉ,ゃ,ゅ,ょ,っ,
か,し,さ,け,あ,い,う,え,お,き,す
50 RO=0:KA=3:S=0:R=3:GOTO 70
60 LOCATE4,1:PRINTUSING"1P####";S:LOCATE
21,1:PRINTUSING"TOP####";H:RETURN
70 LOCATE5,0:PRINT"SUPER KANALIAN SPECIA
L":RO=RO+1:IFRO=6THENRO=1
80 ON RO GOSUB200,210,220,230,240
90 LOCATE4,23:PRINTR$;SPC(6);"KANALIA";K
A;:PUTSPRITE0,(0,209):N=R:M=1:X=4:Y=2:E=
27:F=2:T=1:U=1:Z=1:FORI=2TO19:LOCATE3,I:
PRINTSTRING$(26,S$(C));:NEXT:FORI=20TO22
:LOCATE3,I:PRINTSTRING$(26,"●");:NEXT
100 LOCATE3,18:PRINTSTRING$(26,K$(C)):FO
RI=1TO5:LOCATEFNA,FNB:PRINTK$(C);:NEXT:F
ORI=1TOR:LOCATEFNA,FNB:PRINTQ$(C);:LOCAT
EFNA,FNB:PRINTJ$(C);:NEXT:FORI=1TON
110 A=FNA:B=FNB:IFFNV(A,B)=ASC(S$(C))THE
NLOCATEA,B:PRINTF$(C);:NEXTELSE110
120 PLAY"T255O6"+MID$(M$,M,2)+"16":O=X:P
=Y:V=W:G=STICK(0):T=T+(G=7)-(G=3):T=T-(T
<-1)+(T>1):X=X+T:Y=Y+U:Q=SGN(Z+1):Z=-Z:K
=E:L=F:E=E+SGN(X-E)*Q:F=F+SGN(Y-F)*Q:D$=
CHR$(FNV(E,F))
130 IFINSTR("○っおぃぅくけこさ",D$)=0THENE=K:F=L
ELSELOCATEK,L:PRINTS$(C);:LOCATEE,F:PRIN
TA$(C);
140 W=SGN(T*2+W):X=X+(-(X<4)+(X>27))*25:
C$=CHR$(FNV(X,Y)):IFC$<>S$(C)ORY<3THENU=
-U
150 H=-(S>H)*S+H*-SGN(H>=S):M=M+2+(M>29)
*32:LOCATEO,P:PRINTS$(C);:C$=CHR$(FNV(X,
Y)):LOCATEX,Y:PRINTB$(C,W+1);:PUTSPRITE0
,(X*8,Y*8-1),15,W+1:GOSUB60
160 IFC$=F$(C)THENS=S+10:N=N-1:PLAY"O3C1
6C":IFN=0THENLOCATEFNA,4:PRINTG$(C);:PLA
Y"O7C2"ELSEELSEIFC$=Q$(C)THENS=S+50:PLAY
"O7D16."
170 IFINSTR("をかき♣ょえ●",C$)>0THEN180 ELSEI
FC$=G$(C)THENS=S+100:PLAY"O3C16O4CO3":LO
CATEFNA,2:PRINT"ぁ";:GOTO120ELSEIFC$="ぁ"T
HENR=R+1:PLAY"O4C4EGO5C1O4":GOTO70ELSE12
0
180 PLAY"O3CRC":KA=KA-1:IFKA<>0THEN90ELS
EPLAY"O3C8O4CO3BAGFEDCRCR":LOCATE13,10:P
RINT" END ":IFPLAY(0)=0ANDSTRIG(0)THEN50
ELSE190
190 IFPLAY(0)=0ANDSTRIG(0)THEN50ELSE190
200 C=0:R$="MORNING  ":RETURN
210 C=0:R$="AFTERNOON":RETURN
220 C=1:R$="EVENING  ":RETURN
230 C=2:R$="NIGHT    ":RETURN
240 C=2:R$="MIDNIGHT ":RETURN
250 M$="F F F-C F E F F#G G G-D G F#G G#
":FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPE
EK(I)/2:NEXT
260 RESTORE310:FORI=0TO2STEP2:B$="":FORJ
=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NE
XT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
270 FORD=&HDF00TO&HDF2F:READA$:A=VAL("&h
"+A$):POKED,A:NEXT:A=USR1(0)
280 READA$:A=VAL("&h"+A$):IFA=256THENA=U
SR(0):RETURN
290 TP=A*8+&H400:FORD=0TO7:READB$:B=VAL(
"&h"+B$):VPOKE TP+D,B:VPOKE TP+D+&H800,B
:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT
300 TP=TP+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=VAL(
"&h"+B$):VPOKE TP+D,B:VPOKE TP+D+&H800,B
:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT:GOTO 280
310 DATA 00,70,30,60,00,00,00,00,00,0E,0
C,06,00,00,00,00
320 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21
,0,D0,11,0,8,1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,
10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD
,56,0,C9
330 DATA 00,00,2C,7E,FF,01,07,7F,36,F7,F
7,F7,F0,EF,EF,E7,E7,01,38,7C,E6,FE,7E,3C
,11,0E,47,47,47,47,47,47,F7,17
340 DATA 02,3C,7E,73,6F,6F,73,7E,3C,A7,A
7,A0,A0,A0,A0,A7,17,03,18,3C,7E,DB,7E,3C
,18,00,27,27,17,20,17,27,27,F7
350 DATA 04,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,70,7
0,70,70,70,70,70,70,05,FF,F1,FF,FF,FF,8F
,FF,FF,40,4F,40,40,40,4F,40,40
360 DATA 06,3C,7E,99,BD,99,FF,FF,5A,67,6
0,6F,6F,6F,60,60,67,07,FF,81,81,81,81,81
,81,FF,40,40,40,40,40,40,40,40
370 DATA 08,1C,3E,7E,FE,FC,78,B0,40,A7,A
7,A7,A8,A7,A7,47,47,09,38,7C,7E,7F,3F,1E
,0D,02,A7,A7,A7,A8,A7,A7,47,47
380 DATA 0A,18,3C,3C,3C,18,1C,1C,18,17,A
7,A7,A7,A7,A7,A7,17,0B,00,2C,7E,FF,01,07
,7F,36,F9,F9,F9,F0,EF,EF,E9,E9
390 DATA 0C,38,7C,E6,FE,7E,3C,11,0E,49,4
9,49,49,49,49,F9,F9,0D,3C,7E,73,6F,6F,73
,7E,3C,A9,A9,A0,A0,A0,A0,A9,19
400 DATA 0E,18,3C,7E,DB,7E,3C,18,00,29,2
9,19,20,19,29,29,F9,0F,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,90,90,90,90,90,90,90,90
410 DATA 11,00,2C,7E,FF,01,07,7F,36,F0,F
0,F0,F0,EF,EF,E0,E0,12,38,7C,E6,FE,7E,3C
,11,0E,80,80,80,80,80,80,F0,F0
420 DATA 13,3C,7E,73,6F,6F,73,7E,3C,A0,A
0,A4,A4,A4,A4,A0,40,14,18,3C,7E,DB,7E,3C
,18,00,20,20,40,20,40,20,20,00
430 DATA 15,FF,FF,FF,FF,FB,FF,FF,FF,0F,0
0,00,00,0F,00,00,00,16,3C,7E,99,BD,99,FF
,FF,5A,69,69,6F,6F,6F,60,60,69
440 DATA 17,3C,7E,99,BD,99,FF,FF,5A,60,6
0,6F,6F,6F,60,60,60,18,1C,3E,7E,FE,FC,78
,B0,40,A9,A9,A9,A8,A9,A9,49,49
450 DATA 19,1C,3E,7E,FE,FC,78,B0,40,A0,A
0,A0,A8,A0,A0,40,40,1A,38,7C,7E,7F,3F,1E
,0D,02,A9,A9,A9,A9,A9,A9,49,49
460 DATA 1B,38,7C,7E,7F,3F,1E,0D,02,A0,A
0,A0,A8,A0,A0,40,40,1C,18,3C,3C,3C,18,1C
,1C,18,19,A9,A9,A9,A9,A9,A9,19
470 DATA1D,18,3C,3C,3C,18,1C,1C,18,40,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,40,100
480 '┌ ハーフ プログラムにしては なかいかな? ┐
490 '└ araanged by ACTIVE SOFT ┘
```

〈エイキチ賞の発表／その2〉(つづき) E「どれもこれも直角にしか反射しないってことですよね?」P「そーそー、この『Posi〜』も全体は良くできてんだけど、その点がね」C「でも他の角度にするのって難しくないかな」E「マシン語使わないとスピード的にもつらい」P「いやー、BASICだけでもできるものだよ。実はむかし見たことあるんだよね〜、うん。とにかくアイディアとテクニック! だれか挑戦してみてみて」

BLOCK'N II（ブロックン）

BY 松岡伸幸

移植版

FOR MSX(32K)/MSX2

ブロックをシュッと消すこの快感！

原作はプログラムポシェット No.12、高家麿佐人作、X１『BLOCK'N II』。

ちなみに“II”というからには“I”があるわけで、そのMSXへの移植も同じプログラムポシェット No.12に載ってます（“I”は付かないただの『BLOCK'N』ですけど）。やっぱり“II”をやる前に“I”をやるのがこの世の道理というもので、えーだからつまり、ポシェット No.12を買え！とゆーワケです。まだ少し残っているんだよ～、買ってよ～、ねっ。

ゲームはいわゆる『倉庫番』タイプのパズルゲームで、押せるが引けないってヤツ。

ブラスターボール（Bボール）をカーソルキーで上下左右に動かして、画面上にあるサビて赤茶けてしまったダストブロック（Dブロック）をピンクに燃えるファイヤーブロック（Fブロック）に押しあて溶かしてしまう、というゲームです。つまりDブロックを全部溶かせば面クリアなワケ。

DブロックとFブロックだけでは簡単すぎるので、おじゃまブロックもあります。動かすことができないように四方をビスでとめられたハードブロック（Hブロック）と、動かせるけれども溶かせない水色のノーマルブロック（Nブロック）です。

またブロックとは別にトラップ・プレートなどという障害物（床？）もあります。こいつがなかなかのやっかい者で、Bボールがその上を１度通ると穴が開いてしまい、もう１度その上を通ろうとすると、Bボールは異次元の世界へ吸い込まれてしまいます。

そうそれから、Bボールも熱に弱いのでFブロックの上下左右にくると溶けてしまいます。くれぐれも注意！

Dブロックをスミに押し込んでしまい動かせなくなったり、Bボール自身が身動きできなくなってしまった場合は、Gキーを押してギブアップ。その面の初めからやり直し。

BボールがFブロックで溶けるかトラップ・プレートに吸い込まれるか、はたまたGキーを押すと１ミス。3回ミスるとゲームオーバーで初めからやり直し。

画面の回りのHブロックがないところはワープゾーン。ここに入ると反対側にワープします。ワープしないと解けない面もありますよ。

原作よりも５面多い全25面。それほどムズいパズルじゃないけれど、軽快なBGMに乗ってお楽しみくださいませ。

おーそーだ、隠しコマンドがあったっけ!?

⊙X１版の１面目はX１面だった。だからやっぱりMSX面なのね

⊙ファイヤーブロックにダストブロックを押しあてて消しちゃう

⊙すべてのダストブロックを消しさればおめでたであります。くれぐれも自分（ボール）を消さないように

⊙これはきっとキャット面。たいしてムズくはないけれど、トラップ・プレートには注意しましょう

⊙トラップ・プレートばっかり。キーさばきが問題だ。慎重にゆっくり行こう

⊙MSX・FAN面だってさ～。ファイヤーブロックが１個しかないのでめんどくさい

ブラスターボール　ファイヤーブロック　ハードブロック

ダストブロック　ノーマルブロック　トラップ・プレート

〈エイキチ賞の発表／その3〉PC−8801『REVENGE』（大山圭・群馬県）C「えっ、RPGです」P「墓場のあたりが『ハイドライド』の雰囲気だなぁ」E「となりの98で動いてる『ウルティマⅣ』にもちょっと似てるような」そこに通りかかったOtchan「あーこれが『ファンタジーII』か。ふーん」P「投稿ですよ！　なんつーか特徴がありましぇんねー」C「ま、それなりにはまとまってるけれど……。ちょっと長いですね」（つづく）

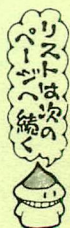
■変数リスト

CH$ (n)、CH (n) ……キャラクタ
LE……ブラスターボールの残り数
XX、YY……ボール移動量
BL……ダストブロックの残り
MP (n, m) ……マップ
RO……ラウンド
X、Y……ボールの座標
S……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
10〜100	初期設定
110〜220	画面作成
230〜270	スタート画面
280〜430	メインルーチン
440〜490	ボール表示
500〜600	ブロックを動かす
610〜660	ギブアップ
670〜710	ゲームオーバー
720〜750	ブロック表示
760〜900	オープニング
910〜1190	ミュージック
1200〜1270	BGM
1280〜1360	PCG設定
1370〜1450	全面クリア
1460〜1620	キャラクタデータ
1630〜1710	BGMデータ
1720〜2000	画面データ

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:CLEAR500:DEFINTA-Z:DIMCH(12),CH$(12),M
P(15,11),B0(31),B1(31),B2(31),B3(31)
20 LOCATE10,23:PRINT"●BLOCK'N●":FORI=0TO
12:PRINT:NEXT:LOCATE10,10:PRINT"————————
—":LOCATE10,11:PRINT" PART 2  "
30 FORI=0TO7:READA$,B$,C$:A=ASC(A$):FORJ
=0TO31:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1
,2)):VPOKE8192+A¥8,VAL("&H"+C$):NEXTJ,I
40 READA$:FORI=0TO2:FORJ=0TO31:VPOKE1792
+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
50 NEXTJ,I:FORI=0TO2:READA$:VPOKE8220+I,
VAL("&h"+A$):NEXT
60 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
70 FORI=0TO12:READA$:A=ASC(A$):CH(I)=A:C
H$(I)=CHR$(A)+CHR$(A+2)+CHR$(29)+CHR$(29
)+CHR$(31)+CHR$(A+1)+CHR$(A+3):NEXT
80 FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/
2:NEXT:H=6144
90 RESTORE 1660:FORI=0TO31:READA$:B0(I)=
VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
100 B1(I)=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):NEXT:FOR
I=0TO31:READA$:B2(I)=VAL("&H"+RIGHT$(A$,
2)):B3(I)=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):NEXT:GOT
O790
110 '
120 '————————————————+ MAKE SCREEN
130 '
140 LE=LM:F=0:RO=RO+1:A$="55FF7FFF7FFF7F
FF7FFF7FFF7FFF7FFF55FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFF"
150 FORI=0TO31:VPOKE1984+I,VAL("&H"+MID$
(A$,I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8223,177
160 GOSUB940:PUTSPRITE0,(0,208):FORK=0TO
31STEP2:FORL=0TO23STEP2:P=192:GOSUB750:N
EXT:NEXT:IFRO>25THEN1400
170 RESTORE1750:FORI=0TORO*15-15:READA$:
NEXT:READX,Y,BL
180 FORA=0TO11:READA$:FORB=0TO7:C=ASC(MI
D$(A$,B+1,1))-164:D=C¥10:E=CMOD10
190 MP(B*2,A)=D:MP(B*2+1,A)=E
200 P=CH(D):K=B*4:L=A*2:GOSUB750
210 P=CH(E):K=B*4+2:L=A*2:GOSUB750
220 NEXTB,A:GOTO240
230 '
240 '————————————————+ TO START
250 '
260 GOSUB470:LOCATE8,9:PRINTSPC(17):LOCA
TE8,10:PRINTUSING" ROUND ##:LEFT # ":RO:
LE:LOCATE8,11:PRINTSPC(17):FORI=0TO2000
270 NEXT:FORI=4TO12:FORJ=4TO5:LOCATEI*2,
J*2:PRINTCH$(MP(I,J)):NEXTJ,I:Z=0:M=2
280 '
290 '————————————————+ MAIN
300 '
310 SS=S:S=STICK(ST):XX=(S=7)-(S=3):YY=(
S=1)-(S=5)
320 I$=INKEY$:IFI$="G"ORI$="g"THENGOSUB6
40:GOTO640
330 IFS=0ANDSMOD2=0THENGOSUB1230:GOTO310
ELSEIFSS=0THENFORI=0TO30+M*7:NEXT
340 P1=MP(X+XX,Y+YY):GOSUB1250
350 IFP1=8THENXX=(XX=1)*13-(XX=-1)*13:YY
=(YY=1)*9-(YY=-1)*9:GOSUB480:GOTO310
360 IFP1=1THENFORI=0TO150:NEXT:GOTO310
370 IF P1=3 OR P1=4 THEN GOSUB530:IFMP(X
+1,Y)=2 OR MP(X-1,Y)=2 OR MP(X,Y+1)=2 OR
 MP(X,Y-1)=2THEN640ELSE310
380 GOSUB480:P0=MP(X,Y)
390 IFMP(X+1,Y)=2ORMP(X-1,Y)=2ORMP(X,Y+1
)=2ORMP(X,Y-1)=2THEN640
400 IFP0=7ANDF=0THENGOSUB1310
410 IFP0=6THENPUTSPRITE0,(0,208):FORI=50
TO2STEP-1:PLAY"V15L64N=I;":NEXT:GOTO650
420 IFP0=5THENMP(X,Y)=6:GOTO310
430 GOTO310
440 '
450 '————————————————+ PUT BALL
460 '
470 LE=LE-1:XX=0:YY=0:B=1
480 LOCATEX*2,Y*2:PRINTCH$(MP(X,Y)):X=X+
XX:Y=Y+YY:B=(B=0)
490 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+B*2),15,1:PUTS
PRITE1,(X*16,Y*16+B*2),7,0:RETURN
500 '
510 '————————————————+ MOVE BLOCK
520 '
530 P2=MP(X+XX*2,Y+YY*2)
540 IF P2=1 OR (P1=4ANDP2=2) OR P2=3 OR
P2=4 OR P2=5 OR P2=6 OR P2=7 OR P2=8 THE
N RETURN
550 LOCATE(X+XX)*2,(Y+YY)*2:PRINTCH$(0)
560 IF P2=0 THEN MP(X+XX,Y+YY)=0:MP(X+XX
*2,Y+YY*2)=P1:LOCATE(X+XX*2)*2,(Y+YY*2)*
2:PRINTCH$(P1):GOSUB480:RETURN
570 GOSUB1000:A=(X+XX)*2:B=(Y+YY)*2:FORI
=10TO12:LOCATEA,B:PRINTCH$(I)
580 FORJ=0TO200:NEXTJ,I:LOCATEA,B:PRINTC
H$(0):MP(X+XX,Y+YY)=0:BL=BL-1:IFBL>0THEN
RETURN
590 LOCATE6,10:PRINTSPC(18):LOCATE6,11:P
RINT" CONGRATULATIONS! ":LOCATE6,12:PRIN
TSPC(18):GOSUB980:Y(1)=Y:Y(0)=13.0625
600 FORI=0TO50:B=-(B=0):PUTSPRITE0,(X*16
,Y(B)*16),15,1:PUTSPRITE1,(X*16,Y(B)*16)
,7,0:NEXT:RETURN140
610 '
620 '————————————————+ GIVE UP
630 '
640 GOSUB1010:FORI=1TO0STEP-1:PUTSPRITEI
,(0,209):FORJ=0TO100:NEXTJ,I:LOCATEX*2,Y
*2:PRINTCHR$(0)
650 IFLE<=0THEN700
660 LOCATE6,10:PRINTSPC(19):LOCATE6,11:P
RINT" LET'S TRY AGAIN ! ":LOCATE6,12:PRI
NTSPC(19):FORI=0TO2000:NEXT:GOTO160
670 '
680 '————————————————+ GAME OVER
690 '
700 LOCATE2,10:PRINTSPC(29):LOCATE2,11:P
RINT" GAME OVER LET'S TRY AGAIN ! ":LOCA
TE2,12:PRINTSPC(29):GOSUB1040:GOSUB1020
710 FORI=0TO8000:NEXT:GOTO790
720 '
730 '————————————————+ PUT BLOCK
740 '
750 VPOKEH+K+L*32,P:VPOKEH+K+L*32+1,P+2:
VPOKEH+K+L*32+32,P+1:VPOKEH+K+L*32+33,P+
3:RETURN
760 '
770 '————————————————+ OPENING
```

〈エイキチ賞の発表／その4〉P「投稿プログラムで10コのファイルに別れているなんてめずらしー。RPGとゆーのは実際にやってみないとおもしろいかわかんないけど、その前にやる気にさせるかというのも大切」E「う〜ん、やっぱり寄せ集めという感じて個性が感じられませんね。ちなみにわたしはRPGとかはキライです」C「エイキチさん、だれかれかまわず殺そうとするんだもん」P「危ない人！」

```
780 '
790 CLS:PRINT:GOSUB1160:RESTORE1610:LM=3
:RO=0:K=0:GOSUB880:FORI=0TO5:READA$:FORJ
=0TO7
800 FORU=1TO8:IFMID$(RIGHT$("0000000"+BI
N$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))),8),U,1)="
0"THENNEXTU,J,I:GOSUB880:GOTO820
810 VPOKEH+U+I*8+J*32-1-(I>3)*256,216:NE
XTU,J,I
820 LOCATE4,18:PRINT"REALTIME PUZZLE GAM
E":D$="  PUSH SPACE KEY!!  ":D$=D$+D$
830 LOCATE20,20:PRINT"by REDUA":IFK=2THE
N890
840 LOCATE5,22:PRINTMID$(D$,A+1,20):A=(A
+1)MOD20
850 FORI=0TO2:IFSTRIG(I)THENST=I:GOTO870
ELSENEXT:PUTSPRITE0,(X*8,160+B*8),15,1:P
UTSPRITE1,(X*8,160+B*8),7,0
860 B=(B=0):X=(X+1)MOD32:IFPLAY(0)=0THEN
GOSUB1160:GOTO840ELSE840
870 SOUND7,56:PLAY"V14O6L16GAAG","V14O5L
16DEFG":PUTSPRITE0,(0,208):GOTO140
880 IFSTICK(0)=8THENK=K+1:RETURNELSERETU
RN
890 LOCATE20,13:PRINTUSING"ROUND ##";RO+
1:IFSTICK(0)THENRO=(RO+1)MOD21
900 IFSTRIG(0)THENGOTO840ELSE890
910 '
920 '————————————————————+ MUSIC
930 '
940 GOSUB1190:A$="V11O6L16CEGECEGECEGEDE
L8FL16GAGAGAGAG4R16G16R16G16"
950 B$="V15O4L16O5C4O4F#GABO5L8CED4F8.R3
2L16FEDCO4L8BAG4"
960 C$="V12O4L16CR16CR16O3GR16GR16O4CR16
CR16O3GR16GR16O4DR16DR16O3AR16AR16GR16GR
16AR16BR16"
970 PLAYA$,B$,C$:RETURN
980 GOSUB1190:A$="V11O5L16DAGAGAGR16O6L3
2CR32CR32CR32C8R8"
990 B$="V15O5L8GFEO4GL16F#GABO5C16.R8":C
$="V12O3L16GR16GR16GR8L32GR32GR32GR3
2C8R8":PLAYA$,B$,C$:RETURN
1000 SOUND1,1:SOUND6,5:SOUND7,0:SOUND8,1
6:SOUND12,10:SOUND13,5:RETURN
1010 GOSUB1190:PLAY"V12O3L32BA#AG#V10BA#
AG#","V12O3L32A#AG#GV10A#AG#G":RETURN
1020 GOSUB1190:PLAY"T75","T75","T75"
1030 A$="V14O5F#16.L32GA16.GA16.GA16.GR1
6O6C8O5G16C4":B$="V13O4L8CO3GABC16O4C8O3
G16C4":C$="V13O4F#16.L32GA16.GA16.GA16.G
R16O5C8O4G16G4":PLAYA$,B$,C$:RETURN
1040 GOSUB1190:A$="V12O3L32CC#CC#V10CC3C
C#V8CC#CC#V6CC#CC#
1050 B$="V12O3L32C#DC#DV10C#DC3DV8C#DC#D
V6C#DC#D":C$="V10O8L32FF#O7FF#O6FF#O5FF#
O4FF#O3FF#O2FF#O1FF#"
1060 PLAYA$,B$,C$:RETURN
1070 SOUND7,56:T$="T120V14":A$=T$+"O4L12
GR32GR32GR32GR32GR32GR32GR32L12FR32F
R32FR32FR32FR32FR32FR32E2.R4"
1080 B$=T$+"O4L1EDC2.R4":C$=T$+"O4L2CO3B
AG4A8B8G2.R4":PLAY A$,B$,C$:RETURN
1090 SOUND7,56:A$="T225":PLAYA$,A$,A$:P1
$="V=V;O5A2.L8A#AGAA#BO6C1C2D2.F4L8DEFGC
1C2"
1100 P4$="D2.L8ED#EGF#GO6C2.O5L4AFDL16CR
16CR16CR16O6C2.O5E4.F1F8R8R4":P2$="V=V-1
;O4A2.L8A#AGAA#BO5C1C2D2.F4L8DEFGC1C2
1110 P5$="D2.L8ED#EGF#GC2.L4AFDC16R16C16
R16C16R16C2.E4.F1F8R8R4":P3$="V=V-1;O3L4
FR8CR8FR8L16CR16CR16CR16F4R8C4R8F4R8
1120 P3$=P3$+"L16CR16CR16CR16G4R8C4R8G4R
8L16CR16CR16CR16L4FR8CR8FR8L16CR16CR16CR
16"
1130 P6$="L4GR8CR8GR8L16AR16AR16AR16L4FR
8CR8FR8L16CR16CR16CR16L4GR8GR8GR8L16CR16
CR16CR16L4FR8CR8FR8L8CDE
1140 PLAY P1$,P2$,P3$:RETURN
1150 PLAY P4$,P5$,P6$:RETURN
1160 GOSUB1190:PLAY"V13O5C8.R16O4B8R16G1
6G1","V13O3F#8.R16F#8R16G16G1","V13O4C8.
R16C8R16O3B16B1"
1170 A$="V13O5L16CDEDL8CO4GL16O5EFGFE8O4
A8L32BR32B16.R32BR32A8B8O5C4":B$="V13O4L
16CO3GO4CO3GO4CO3GO4CO3GO4DO3AO4DO3AO4DO
3AO4DO3AL32BR32B16."
1180 B$=B$+"R32BR32O4C8D8C4":C$="V13O3L4
CO3GO4DO3AO4L16GR16GR16AG8.C4":PLAYA$,B$
,C$:RETURN
1190 SOUND7,56:PLAY"T150","T150","T150":
RETURN
1200 '
1210 '————————————————————+ SOUND
1220 '
1230 M=M+1:IFM=3THENM=0:GOTO1250ELSERETU
RN
1240 M=2
1250 Z=(Z+1) MOD 32
1260 SOUND0,B0(Z):SOUND1,B1(Z):SOUND2,B2
(Z):SOUND3,B3(Z)
1270 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND
12,10:SOUND13,3:RETURN
1280 '
1290 '————————————————————+ CHR SUB
1300 '
1310 ONRO¥5GOTO1320,1330,1340
1320 RESTORE1690:GOTO1350
1330 RESTORE1700:GOTO1350
1340 RESTORE1710:GOTO1350
1350 READA$,B$:FORI=0TO31:VPOKE1984+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):VPOKE8223,VAL("
&H"+B$):NEXT:LOCATEX*2,Y*2:PRINT
1360 PLAY"T60V14O4L32CDGAO5DEO4","T60V14
O2L32GO3CGO4CFB":LM=LM+1:LE=LE+1:F=1:LOC
ATEX*2,Y*2:PRINTCHR$(8):RETURN
1370 '
1380 '————————————————————+ ALL CLEAR
1390 '
1400 LOCATE6,10:PRINTSPC(18):LOCATE6,11:
PRINT" ALL ROUND CLEAR! ":LOCATE6,12:PRI
NTSPC(18):GOSUB1070:FORI=0TO2000:NEXT
1410 CLS:LOCATE7,23:PRINT"CONGRATULATION
S !!":PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE4,23:PRINT
"You finished final round!"
1420 PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE11,23:PRINT
"OMEDETO !!":PRINT:LOCATE5,23:PRINT"See
you again next game
1430 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE10,23
:PRINT"PRESENTED BY":PRINT:PRINT:LOCATE1
1,23:PRINT"● C A T ●":PRINT:PRINT:PRINT
1440 V=13:GOSUB1090:GOSUB1140:V=11:GOSUB
1090:GOSUB1140:V=15:GOSUB1090:GOSUB1150
1450 CLS:LOCATE5,23:PRINT"TO BE CONTINUE
D...":FORI=0TO23:PRINT:FORJ=0TO120:NEXTJ
,I:COLOR15,4,7:SCREEN1:WIDTH29:END
1460 '
1470 '————————————————————+ CHR DATAS
1480 '
1490 DATAｱ,55FF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7
FFF55FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,B1
1500 DATAｸ,55FF7FE060E060E060E060E06FFF7
F8055FEFE060E0E0E0E0E0E0E0EF6FEFE01,71
1510 DATAｼ,55FF7FE06AE56AE56AE56AE06FFF7
F8055FEFE06AE4EAE4EAE4EAE0EF6FEFE01,71
```


〈エイキチ賞の発表／その5〉X1『バビロン』(甘栗ソフト・群馬県) C「グラフィックつきの長編アドベンチャーです」P「アドベンチャーとゆーのは半年に1本来るか来ないかでして」E「わたしはアドベンチャーもキライで」P「はいはい」C「ちゃんとしたアドベンチャーというのはどーしてもプログラムが長くなるワケですが、このゲームもかなり長い。リストだけで6～7ページ行きそう。載せにくいんですよね」(つづく)

```
1520 DATAタ,55FF77FB5BE77FFF7FFF77FB5BE77
F8055FEF6FADAE6FEFEFEFEF6FADAE6FE01,E1
1530 DATAり,007F7F7F7F7F7F,7F
1540 DATAあ,AA00800A9F0F9F0F9F0F9F0F90008
000AA0000A8F0F0F0F0F0F0F00800000,6B
1550 DATAく,AA0080008002870387038400800008
000AA00000000A0C0C0C020000000000,6B
1560 DATAし,AA00800080008103810280008000080008
000AA000000000408080400000000000000,6B
1570 DATA 55FF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7FFF7F
8055FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE01,71,61
,91
1580 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F
07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
1590 DATA 00000C183000000000000000002080500
000000000000804100408162A54AC586000
1600 DATA ア,タ,み,ね,た,シ,ク,り,ア,A,あ,く,し
1610 DATAE6D6D6E6D6D6D6E7,18353535353535
98,CCAD8D8E8D8DACCC,8029591D1B199999
1620 DATA0000000000000000,7E343434343434
7E
1630 '
1640 '―――――――――――――+ SOUND DATAS
1650 '
1660 DATA 00F1,00F1,00F1,00F1,0154,0141,
011E,00FF,00F1,00F1,00C0,00C0,00D7,00D7,
00D7,00D7
1670 DATA 00B5,00B5,00B5,00B5,00B5,00C0,
00D7,00F1,00FF,00FF,011E,011E,0141,0141,
0141,0141,01E0,03BE,01E0,03BE,0280,04FE,
0280,04FE,01E0,03BE
1680 DATA 01E0,03BE,0280,24FE,0280,04FE,
01AC,0355,01AC,0355,023A,0472,023A,0472,
0280,04FE,0280,04FE,023A,0472,01FC,03F6
1690 DATA 55FF77FB5DEF7CF36EDD5CEE73FC7F
8055FE7EBABAF63ECE763A3A76CE3EFE01,A1
1700 DATA 55FF7CF166EC48C040C060E570FC7F
8055FE3E0E0616021242 0A26164E3EFE01,A4
1710 DATA 55FF60E067E767E060E060E263E37F
8055FE3E1E8ECE8E1E3E7E3E1E0E8EFE01,A1
1720 '
1730 '―――――――――――――+ SCREEN DATA
1740 '
1750 DATA Programed by CAT
    :'――――――――● ROUND 1
1760 DATA 3,9,8,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、ッ、・,ョョ、ョイ、
、・,ョニィツ、ア、・,ョョクョ、、ク・,ョフ、フ、ア、・,ョフ、フョ、ョ・,ョ
、、、アア、・,ョ、、、、ク、・,ョ、、、アア、・,ョ、、、ョ、ョ・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 2
1770 DATA 5,8,4,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョョ、、ョ、
ョ・,ョア、イ、イツ・,ョ、ョョ、、ョ・,ョ、イ、、、ョ・,ョ、イ、ケクヨ・,ョ
、ョョ、、ョ・,ョア、イ、、ヨ・,ョョ、、ョアヘ・,ョ、、、、、、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 3
1780 DATA 1,1,1,ッッッッッッッッッ,ョ・ッッッッ、・,ョ・ウラロロ
、・,ョ・ウラロラ、・,ョ、ロラララ、・,ョ・ロラロラ、・,ョ・ロロロラ、・,ョ
・ッッッッ、・,ョ・ロロウロ、・,ョ・サロロラ、・,ョ・ッッッッ、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 4
1790 DATA 3,3,4,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョ・ヘ、、サ
マケ,ョョ、ヨ、、フ・,ョフ、、、、ョ・,ョョヨク、、ョ・,ョ・マ、イ、ョ・,ョ
、、ア、ョ、・,ョ、ョ・、フ、・,ョ、、・ョョ、・,ョ、、・、ョ、・,ッッッッー
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 5
1800 DATA 7,1,5,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、・、・,ョ、、ウミゥ
、・,ョ、ョゥフ・レッ,ョ、ウ、ツラォ・,ョ、ウクヲラ・ッ,ョ、ウココラ、・,ョ
、ウ、、ララッ,ョ、ョアツ・、・,ョ、、ヌル、、・,ョ、、、、、、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 6
1810 DATA 1,1,4,ッッッわわッッッ,ョ、、、、、、・,ョ、、ヘイ、
、・,ョ・ッ、、ッョ・,や・、ロロ、ョャ,や・ァヲクツョャ,や・ァヲクツョャ,や
・、ロロ、ョャ,ョ・ッ、、ッョ・,ョ、、ミミ、、・,ョ、、、、、、・,ッッッわわ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 7
1820 DATA 4,2,6,ッッカッッカッッ,ョョ、ョ、、た・,ョョ・、、、
た・,ョフ、クミニた・,ョテマッ、ョ、・,ョ、、、ロゥク・,ョ、ッッ、、、・,ョ
、た、たッマヘ,ョ、サマクョ、ャ,ョ、ク、クョ、・,ョ、ョ、ョョ、・,ッッッカッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 8
1830 DATA 7,9,3,ッッッッッッッッッ,ョ・、アヲ、ョ・,ョ、ョ、、・
、・,ョ、・、、ョ、・,ク、、ク・、ー・,クム、、フ、ヨヲ,ョニ、ィ、、ヨヲ,ョ
、、ョヲ、ア・,ョ、・、、ョ、・,ョ、ョ、、・ヲ・,ョ・、、、、ョ・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 9
1840 DATA 14,6,10,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョツヲ、
ィレフ・,ョツヲ、ァ、ツ・,ョツヲ、ヲ、ク・,ョィフ、、、、・,ョイ、、、、、・
,ョクァ、ヲ、ク・,ョョア、ァ、ツ・,ョクァ、ィムフ・,ョ、、、、、、・,ッッッ
ッッッッッ
    :'――――――――● ROUND 10
1850 DATA 1,10,5,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョ、、、
、、・,ョ、、クフツ、・,ョ、、クフツ、ャ,ョ、、、、、、ひ,ョアッッテッツ・,
ョイ、、フ、ク・,ッッウッッラッッ,ョ、、、、、、・,ョ、、、、、、・,ッッッッ
ッッッッ
    :'――――――――● ROUND 11
1860 DATA 1,1,7,ッッッッッッッッッ,ョ、、、・ッ、・,ョョ、ョョ、
、・,ョエェョ・ツョッ,ョョツョ、アァ・,ョョ、ョッョフテ,ョ、フ、、、、・,ョ
ィィ、、、、ケ,ョロツイフ・ョ・,ョ・、ョツ・・,ョ・、ョィ・・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 12
1870 DATA 1,4,5,ッッッッッッッッッ,ョィ、ヲク、、・,ョマホ、、、
ッ・,ョィ・アツョ・・,ョィ・、、ョテ・,ョ、、ゥロ、・・,ョ、ィ、、、ケ・,ョ
ヲマヘ、、、・,ョヲ、・、、、・,ョ、、・、、、・,ョ、・ョ、、、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 13
1880 DATA 14,10,4,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、アケ,ョッッッ
ッッッッ,ョウロロウロロ・,ョウロロョ、・・,ョウロヌョ・ケ・,ョウロスョ、・・
,ョウロヌョツゥ・,ョウロヨョ、ッ・,ョゥロロッッッ・,ョゥロロロロロ・,ッッッ
ッッッッッ
    :'――――――――● ROUND 14
1890 DATA 2,9,4,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョッツョ、、
、・,ョッェョ、、、・,ョッ、ョアヲ、・,ョーニョ・ョ、・,ョッ、、・ョヨ・,ョ
、ゥロヨ、、・,ョ、ゥルクニョ・,ョ、ゥリョョョ・,ョ、ゥヨ、ッョラ,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 15
1900 DATA 8,6,1,ッッッッッッッッッ,ョ、ョ・ッ・、ひ,ョ、ョ、、・
、・,ョ、ョミミ・、・,やクョムィ・、ャ,や、ョムィ・、ャ,イニョムィ・、・,ョ
、ョムィ・、・,ョ、ョミミ・、・,ョ、、、ゥ、・,ョ、ッツョ・、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 16
1910 DATA 1,1,4,ッッッッッッッッッ,ョ、、、、、、・,ョッッムマッ
ッ・,ョョ、、、、・・,ョョテッョテ・・,ョョフヲクィ・・,ョョツヲクィ・・,ョ
ョッッッッ・・,ョョ、、、、・・,ョッッレムッッ・,ョ、、、、、、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 17
1920 DATA 4,4,4,ッッッッッッッッッ,サ、、、、、、・,ョィヘ、ョ、
・・,ョた、ョョ、・・,ョョ、ョク、・・,ョク、ヨョ、・・,ョョョツエたィ・,ョ
ョ、ョョ・ア・,ョョ、ョョィ、・,ョィミ、ョ・ヲ・,サ、、、、、、・,ッッッッッ
ッッッ
    :'――――――――● ROUND 18
1930 DATA 11,8,9,ッッッケッッッッ,ッッッテーツッッ,ョ、ョフア
ョツッ,ョョョョョョツッ,ョ、、、ョフ、ッ,ョョイイョョイト,イッョョ、ィフ・,
ョトョッッ、ョッ,ョッョフーイッッ,ョトョ、アョァケ,ョッッテ、、・ッ,ッッッケ
ッッッッ
    :'――――――――● ROUND 19
1940 DATA 11,6,5,ッッッッッッッッッ,ッツョ、、、ツツ,ッツョ・ッ
ョツッ,サ、、ィ、フ・ッ,ッ、ョ・ョフ、ト,ッツョーョッッッ,ッツイアョ、ーッ,
ッ、フョッ、アッ,ッイョ、フミフッ,ーツッョフ、フ・,ッョッッッョッッ,ッッッッ
ッッッッ
    :'――――――――● ROUND 20
```

〈エイキチ賞の発表／その6〉(つづき) P「でもリストを見るとIF～THEN～とLINE文の山。うまく作れば3分の2にはなりそー。リストとしては見やすいけど、アドベンチャーゲームだから見にくいほうがいい!?」E「ひらがな表示は読みやすいです」C「絵のほうも3年ぐらい前の市販なみ」P「しかし長さの割りには奥が浅い。やはりプログラムを根本的に作り直してコマンドを増やし、会話を楽しめるよーにしてほしーな！」

```
1950 DATA 3,9,4,ｯｯｯｯｯｯｯｯｯ,ｮ､､､ｮ､ｮ･,ｮｯｯ､ｻ､
ｮ･,ｮｮ､､ｮﾌｸ･,ｮｱﾂ､ｮ･ｮ･,ｮｮﾌ､ｮ､ｮ･,ｮｰｹ､､､､･,ｮ
､､､ｯｮ､･,ｮ､､､ｳｨ､･,ｮ､､､ｻｲ､･,ｮ､､､ｯｮ､･,ｯｯｯｯｯ
ｯｯｯ
     :'───────────● ROUND 21
1960 DATA 1,1,9,ｯｯｯｯﾕｯｰｯ,ｮ､､､､､､･,ｮﾂ､ﾌ､ﾙ
ｹ･,ｮﾚｨﾌｨ､､･,ｮｮﾖﾂ､ｻ､･,ｮｸ､ｸ､､ﾂ･,ｮﾂ､ﾂｨﾐ､･,ｮ
､､､､､､､･,ｮ､､ﾂｧ､､･,ｮ､､ｩｸ､､･,ｮ､､ｮ･､､･,ｯｯｯｯｯ
ｯｯｯ
     :'───────────● ROUND 22
1970 DATA 1,1,2,ｯｯｯｯｯｯｯｯｯ,ｮ､､､､､､･,ﾔﾐ､､ｯｱ
ｰ･,ﾔｨﾌｦｮ､ｰ･,ﾔ､ﾃﾗ､､ｰ･,ﾔ､ｩﾖ､､ｰ･,ﾔ､ｩﾖ･ｮｺ･,ﾔ
､ﾏｯ､､ｰ･,ﾔｨﾌｦｮ､ｰ･,ﾔﾐ､､ｯ､ｰ･,ｮ､､､､､､･,ｯｯｯｯｯ
ｯｯｯ
     :'───────────● ROUND 23
1980 DATA 7,6,1,ｯｯｯｯｯｯｯｯｯ,ｮ､､､､､､･,ｮ､､ﾐﾐ､
､･,ｮ､ｲ､､ﾌ､･,ﾔｮﾌ､､ｲｦ･,ﾔ､ﾌ･ｮｨｻ･,ﾔｮﾌ､ｮｨｦ･,ｮ
､ﾌ､､ｲ､･,ｮ､ｲ､､ﾌ､･,ｮ､､ﾐﾐ､､･,ｮ､､､､､､･,ｯｯｯｯｯ
ｯｯｯ
     :'───────────● ROUND 24
1990 DATA 6,5,3,ｯｯｯｯｯｯｯｯｯ,ｮ､､､､､､･,ｮ､､ｮｦ､
､･,ｮ､･ｯｱｮ､･,ｮ､ｯﾛﾛﾚ､･,ｮ､ｯ･ﾖｳ､･,ｮ､･ﾃﾃｮ､･,ｮ
､ｮｹｹ･､･,ｮ､､ｯｯ､､･,ｮ､ｯｮ･ｯ､･,ｮ､､､､､､･,ｯｯｯｯｯ
ｯｯｯ
     :'───────────● ROUND 25
2000 DATA 1,10,1,ｯｯｯｯｯｯｯｯｯ,ｮ､､､､､ｱｹ,ｮ､､､
､､･,ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,
ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,ｮ､､､､､､･,ｯｯｯｯ
ｯｯｯｯ
2010 '××××××××××××××××××××××××××××××××
2020 '×                              ×
2030 '× [[ BLOCK'N 2]] for MSX/MSX2 ×
2040 '×                              ×
2050 '×    Programed by CAT          ×
2060 '×                              ×
2070 '×  Copyright(C) by REDUA       ×
2080 '×                              ×
2090 '×                              ×
2100 '××××××××××××××××××××××××××××××××
```

KATZE（カッツェ）

BY ちぜらん

新作！

FOR MSX(32K)/MSX2

パンプネコが大活躍のパズルゲームだお！

❶後ろを向いてるのがパンプネコ。背中に哀愁を感じるだろー。なんばーさっくの数を足して5にしたらげーとに押し込む、ゆーゲームにゃ〜

❷んで、5になったなんばーさっくをげーとに入れれば、げーとはいわになっちっゃう

❸2のなんばーさっくをけっとばして3のなんばーさっっくにぶつけると、足して5になるのにゃ〜。パンプでも解る

❹4と1を足してげーとに入れ、残った4に4をぶつけて爆発させれば、どあに行けちゃうんだもんに

このゲームだけは完全オリジナルゲーム。ちぜらんがこのMSX特集のために作ったファンタジーパズルゲームなのです。えっへん！（と胸をはっているが実は前からできていたのでした）。

パンプをカーソルキーで操作して、画面中にあるすべてのげーとに“5”のなんばーさっくを入れてかぎを取り、どあへ行くと1面クリアです。それで、なんばーさっくについて少し説明します。えー、なんばーさっくは一度押されると何かにぶつかるまでは止まりません（ちなみにいわは『倉庫番』よろしく、1キャラ分ずつ動かせます）。また、なんばーさっく同士がぶつかると、両方のなんばーさっくの数の和のなんばーさっくになります。もし、和が6以上ならその周りのキャラクタ（かべは除く）を消してしまいます。

FLOORは全部で10面あります。ギブアップはスペースキー。

それではプログラムの改良点およびセール

〈エイキチ賞の発表／その7〉ショートプログラム部門――なし！　ハーフプログラム部門――ないの！　1画面プログラム部門――ないってば！　P「以上3月分投稿プログラムのエイキチ賞でした」C「本格だけというのはめずらしい」E「今回も数が少ないですね」P「いやいや、実は今月突然MSX特集なっちゃったもんだから、採用保留になってしまったものがいっぱいありまして……」（つづく）

○5のなんばーさっくとげーとばっかり。ちょいと間違うとなんばーさっくかげーとが余っちゃってアジャパー。どこを爆破するかが問題なのにゃ。もう、意地悪なんだから

○最終面。うむむ、はじめの1歩で悩んでしまうま。これってたぶん、ひとつ間違っただけで解けないんだお。にゃはは、つまりボクはこの面解いていないのでありました

スポイントを書いていきます。

まず、パンプが減らない方法です（普通は2匹しかいません）。

・260行の、

PM＝PM－1

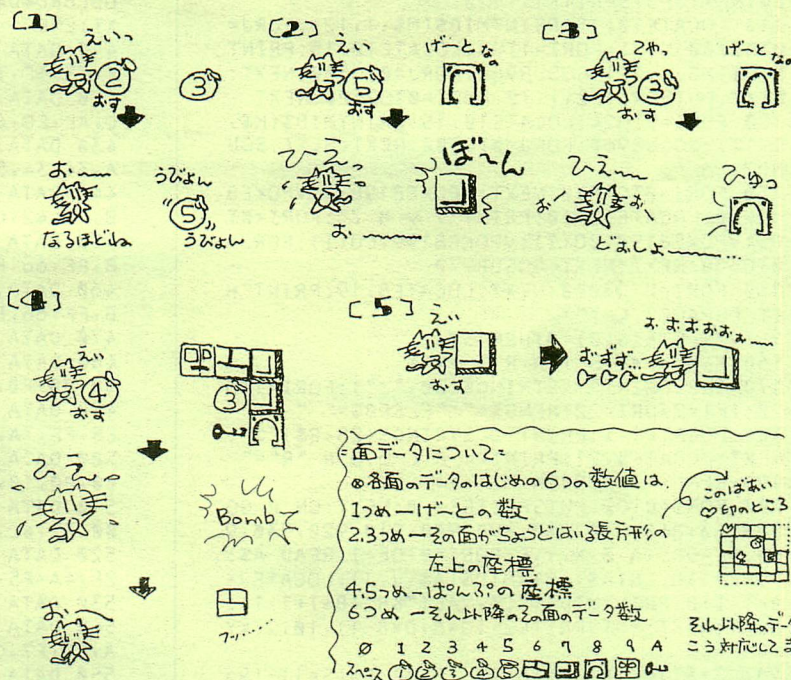
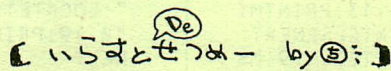
を取り除く。

次に70行ですが、これはアルファベットの大文字、数字、その他の記号等を太くして5ドット目をRESETしたものです。なかなかカッコいいでしょ？（そんなことないか）。

あと、一部にマシン語を使用していますが、キャラクタの瞬間変形（“5”のなんばーさっく）と、横スクロールのための画面シフトをやっています。820～840行でマシン語データがあってるかどうかの判定を行っていますが、これも気に入っています。わざとデータを間違えるのもいいでしょう。

ゲームは比較的簡単なのではないか、と思います。それで右に面の作り方を載せておきましたので参考にしてください。

と、自分の作品なので手紙っぽい説明になってしまいました。早くりえねこを助け出してあげましょう。

(BY　ちぜらん)

■変数リスト

CO（n）……色番号
R……ラウンド
PM……残りパンプ数
X、Y……パンプ座標
E、F……パンプ移動用
GS……各面のげーとの数

■プログラムの説明

行	内容
10～90	初期設定
100～150	タイトル
160～200	画面作成
210～270	メインルーチン
280～330	袋にあたった処理
340	鍵を取ったルーチン
350	ブロックを押すルーチン
360～370	面クリア判定
380～400	ハッピーエンド
410～580	スプライトデータ
590～760	画面データ
770～810	マシン語データ
820～840	マシン語エラー用ルーチン
850～940	各画面データ用サブルーチン
950～1050	ミュージック&サウンドデータ
1060～1100	ゲームオーバー
1110～1150	ブレイク1
1160～1230	ブレイク2

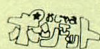
```
10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:DEFINTA
-Z:KEYOFF:DIMCO(5),VO(11):FORI=0TO22:A$=
"":FORJ=0TO7:READC$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+
C$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:SC$=" をょかせヲ
ニホョカセ":DEFFNR(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):R=
1:PM=1
20 FORI=1456TO1463:READA$:VPOKEI,VAL("&H
"+A$):NEXT:FORI=1072TO1328STEP64:FORJ=0T
O7:READA$:VPOKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I:
FORJ=1584TO1591:READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A
$):NEXT
```

リストは次のページへ続く

〈エイキチ賞の発表／その8〉（つづき） P「だから来月号は密度が上がっていい物ばかりになりそーです。う～む、本当かな？」C「それにしてもハーフと1画面にはもっとがんばってほしいです」E「撃ちまくるアクションがやりたい！　殺せ殺せ！」P&C「危ない人！」P「エイキチ賞になった人にはテクポリ特製マイパコカセットレーベル付き生テープをお送りします。それではまたおもしろいプログラム、送ってくださいネ！」

```
30 FORJ=1648TO1655:READA$:VPOKEJ,VAL("&H
"+A$):NEXT:FORI=152ØTO1527:READA$:VPOKEI
,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=1392TO1399:READA
$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
4Ø VPOKE82Ø8,97:VPOKE82Ø9,145:VPOKE821Ø,
2Ø9:VPOKE8211,49:VPOKE8212,241:VPOKE8213
,161:VPOKE8214,33:VPOKE8215,177:VPOKE821
6,247:VPOKE8217,84:FORI=ØTO5:READCO(I):N
EXT
5Ø DEFUSRØ=&HDØØØ:DEFUSR1=&HDØØ7:DEFUSR2
=&HDØ48:RESTORE78Ø:C=Ø:B=Ø:A=Ø:AA=Ø:FORI
=&HDØØØ TO &HDØ77:READA$:B=B+1:AA=VAL("&
H"+A$):POKEI,AA:A=A+AA:IF B<>3ØTHENNEXT
ELSE READC$:C=VAL("&H"+C$):B=Ø:IFC<>ATHE
N82Ø ELSE B=Ø:C=Ø:A=Ø:NEXT
6Ø LOCATE8,1Ø:PRINT"= PLEASE WAIT =":PUT
SPRITEØ,(94,1Ø2),8,6:L=6
7Ø FORI=&H21*8TO&H5E*8+7:V=VPEEK(I):VV=V
 OR (V/2) OR (V/4):VV$=STRING$(8-LEN(BIN
$(VV)),"Ø")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="Ø":VPO
KEI,VAL("&B"+VV$)
8Ø IF IMOD4=ØTHEN U=INT(RND(1)*6)+7:PUTS
PRITE1,(96,1Ø4),1Ø,U:PUTSPRITE2,(144,1Ø4
),1Ø,U
9Ø IF IMOD1Ø1=Ø THEN LOCATE15,13:PRINTMI
D$(SC$,L,1):L=L-1:GOSUB95Ø:NEXTELSENEXT
1ØØ CLS:PUTSPRITE1,,,9:PUTSPRITE2,,,9:M$
=" RIE         PAMPUU     BY CHIZELUN ":L
OCATE9,7:PRINT"[ K A T Z E ]":FORI=ØTO2Ø
ØØ:NEXT:PUTSPRITE1,,,1Ø
11Ø LOCATE1Ø,15:PRINTMID$(M$,1,12):FORJ=
ØTO2ØØØ:NEXT:FORI=1TO8:LOCATE1Ø,15:PRINT
MID$(M$,I,12):GOSUB96Ø:FORJ=ØTO5ØØ:NEXT:
NEXT:PUTSPRITE2,,,1Ø:FORI=ØTO25ØØ:NEXT
12Ø FORI=9TO24:LOCATE1Ø,15:PRINTMID$(M$,
I,12):GOSUB96Ø:FORJ=ØTO5ØØ:NEXT:NEXT:SOU
ND7,56
13Ø FORI=ØTO15ØØ:NEXT:VPOKE8198,Ø:VPOKE8
199,Ø:LOCATE12,1Ø:PRINT"1 9 8 7":FORI=ØT
O5:VPOKE8198,CO(I):VPOKE8199,CO(I):FORJ=
ØTO3ØØ:NEXT:NEXT:GOSUB97Ø
14Ø FORI=ØTO3ØØØ:NEXT:LOCATE8,19:PRINT"H
IT [SPACE] KEY"
15Ø IF STRIG(Ø)=ØTHEN15Ø
16Ø REM ++++ S T A R T ++++
17Ø CLS:PRINT" "STRING$(3Ø,"ニ"):FORI=1TO
22:IFI=2ØORI=22THENB$="ニ"ELSEB$=" "
18Ø LOCATE1,I:PRINT"ニ"STRING$(28,B$)"ニ":
NEXT:LOCATE8,21:PRINT"= F L O O R "R"="
19Ø REM +++ SCREEN M. +++
2ØØ FORI=ØTO2:PUTSPRITEI,,Ø:NEXT:ON R GO
SUB85Ø,86Ø,87Ø,88Ø,89Ø,9ØØ,91Ø,92Ø,93Ø,9
4Ø:READGS,A,B,X,Y,E:FORI=ØTOE-1:READ A$:
FORJ=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):LOCATEJ+
A-1,I+B:PRINTMID$(SC$,VAL("&H"+B$)+1,1):
NEXT:NEXT:PUTSPRITE2,(C*8,D*8-1),1Ø,2:KY
=Ø
21Ø S=STICK(Ø):E=(S=7)-(S=3):F=(S=1)-(S=
5):X=X+E:Y=Y+F:P=FNR(X,Y):IFSTHENPP=(S-1
)/2:IFP<>32THEN23Ø
22Ø PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-1),1Ø,PP:GOTO25Ø
23Ø Q=(P-126)/8:ON Q GOTO 28Ø,28Ø,28Ø,28
Ø,28Ø,24Ø,36Ø,34Ø,24Ø,35Ø
24Ø X=X-E:Y=Y-F
25Ø PF=PF+1:IF(PFMOD3)=ØTHENPUTSPRITE5,(
29*8,23*8-1),1Ø*PM,INT(RND(1)*5)+7:PF=Ø
26Ø IF STRIG(Ø)THENPM=PM-1:FORI=ØTO1ØØØ:
NEXT:PUTSPRITE2,,,7:GOSUB98Ø:FORJ=ØTO32:
A=USR2(Ø):FORI=ØTO5Ø:NEXTI,J:IFPMTHEN1Ø6
ØELSE17Ø
27Ø A=USR1(Ø):FORI=ØTO2ØØ:NEXT:GOTO21Ø
28Ø S=Ø:T=Ø:QQ=Ø:M=X:N=Y:X=X-E:Y=Y-F
29Ø S=FNR(M+E,N+F):T=(S-126)/8:IFT>6THEN
GOSUB1Ø3Ø:GOTO25ØELSELOCATEM,N:PRINT" ":
IFS=32THENM=M+E:N=N+F:LOCATEM,N:PRINTCHR
$(P):GOTO29Ø
3ØØ LOCATEM+E,N+F:IF T=6THENIFQ=5THENPRI
NT"ホ":GS=GS-1:GOSUB1Ø4Ø:GOTO25ØELSE25Ø
31Ø QQ=Q+T:IFQQ>5THENGOSUB32Ø:GOTO25ØELS
ELOCATEM+E,N+F:PRINTCHR$(QQ*8+126):GOSUB
1Ø2Ø:GOTO25Ø
32Ø FORI=M+E-1TOM+E+1:FORJ=N+F-1TON+F+1:
IFFNR(I,J)<>198THENLOCATEI,J:PRINT" ":IF
PLAY(1)=ØTHENGOSUB1Ø5Ø
33Ø NEXTJ,I:LOCATEM+E,N+F:PRINT" ":RETUR
N
34Ø PLAY"SØM3ØØØO6T15ØL8CDEFL16GGGGG2":K
Y=1:LOCATEX,Y:PRINT" ":GOTO22Ø
35Ø IF FNR(X+E,Y+F)<>32THEN24ØELSELOCATE
X+E,Y+F:PRINT"ホ":GOSUB1Ø1Ø:LOCATEX,Y:PRI
NT" ":GOTO22Ø
36Ø IFKY=ØORGSTHEN24ØELSEPUTSPRITE2,(X*8
,Y*8-1),1Ø,1Ø:GOSUB1ØØØ:FORI=ØTO32:A=USR
2(Ø):FORJ=ØTO5Ø:NEXTJ,I:R=R+1:IFR=4THENG
OSUB111ØELSEIFR=8THENGOSUB117Ø
37Ø IF R<11THEN17Ø
38Ø CLS:FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:PUTSPRITEØ,(15
*8,12*8),1Ø,Ø:PUTSPRITE1,(15*8-2,12*8-2)
,8,6:PUTSPRITE2,(17*8,12*8),1Ø,Ø
39Ø LOCATE7,14:PRINT"= CONGRATULATIONS =
":LOCATE1Ø,6:PRINT"[ K A T Z E ]":LOCATE
1Ø,19:PRINT"T H E   E N D":FORJ=ØTO1ØØØ:
NEXT
4ØØ FORJ=ØTO3:PLAY"SØM5ØØØT128O3L8A4O4AA
G4F4GG4AA4AG#GF#4F#E4D4EE4F#F#2","V9T128
O5L8RD4D4DR4D4D4D4C#CO4B4BB4BR4B4B4.":NE
XT:END
41Ø DATA 24,7E,EF,C7,6E,C7,6E,52,14,3E,7
F,75,3F,72,3F,22
42Ø DATA 24,7E,DB,FF,42,FF,7E,42,28,7C,F
E,AE,FC,4E,FC,44
43Ø DATA Ø4,Ø5,Ø5,ØE,7F,AB,81,7E,Ø4,2Ø,9
A,34,34,59,Ø4,2Ø
44Ø DATA 2Ø,3Ø,EØ,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,24,7E,D
B,FF,42,C3,7E,42
45Ø DATA 24,7E,DB,FF,42,FF,7E,42,24,7E,D
B,FF,66,FF,7E,42
46Ø DATA 24,7E,DB,FF,42,E7,7E,42,24,7E,D
B,FF,66,E7,7E,42
47Ø DATA 24,7E,DB,FF,7E,FF,7E,42
48Ø DATA 88,48,5Ø,ØØ,FØ,7Ø,EØ,ØØ, 9Ø,88,
5Ø,ØØ,FØ,7Ø,EØ,ØØ
49Ø DATA 24,7E,EB,FF,7E,FF,7E,42, 24,7E,
EB,FF,7A,FF,7E,42
5ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,EØ,ØØ,ØØ,ØØ, ØØ,ØØ,
ØØ,ØØ,1Ø,ØØ,ØØ,ØØ
51Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØE,1Ø,Ø8,1Ø,ØØ, ØØ,ØØ,
ØØ,32,4C,2Ø,1Ø,ØØ
52Ø DATA ØØ,1A,6Ø,98,B5,42,8Ø,ØØ, ØØ,16,
2F,4A,F5,7E,19,Ø6
53Ø DATA EF,89,89,EF,EF,D7,EF,EF
54Ø DATA ØC,37,7A,CD,EF,EF,46,3C,ØC,37,7
A,C5,F7,CF,46,3C
55Ø DATA ØC,37,7A,C5,F7,E7,46,3C,ØC,37,7
A,D5,D7,C3,76,3C
56Ø DATA ØC,37,7A,C5,DF,E7,46,3C,FB,FB,F
B,ØØ,BF,BF,BF,ØØ
57Ø DATA FE,FB,FA,FB,FA,83,FE,55,ØØ,ØØ,Ø
Ø,44,7A,Ø4,ØØ,ØØ
58Ø DATA FF,A5,C3,81,81,81,81,C3,17,65,8
1,113,225,241
59Ø REM +++ SCENE DATA +++
6ØØ '
61Ø DATA 3,1Ø,5,15,11,1Ø,ØØØØØ6666,Ø6666
68866,66ØØØØØØ66,6ØØ1ØØ7ØØA6
62Ø DATA 6Ø3Ø2ØØ7ØØ6,6Ø67ØØ5ØØØ6,68ØØØØØ
Ø6Ø6,6ØØ4Ø744ØØ6,677ØØØØØØ66,6696666666
63Ø DATA 3,8,3,16,12,16,ØØØØØØØ66666,ØØ
ØØØØ66ØØØØ6,ØØØØØ66ØØØ1666,ØØØØ66Ø5ØØØ7Ø
9,ØØØ66ØØØØØØ766
```

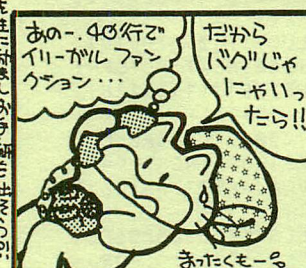
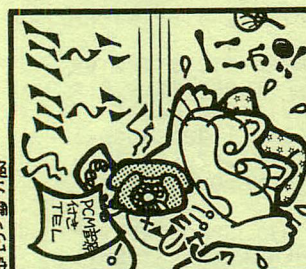
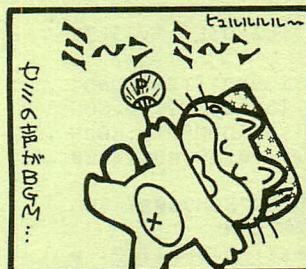
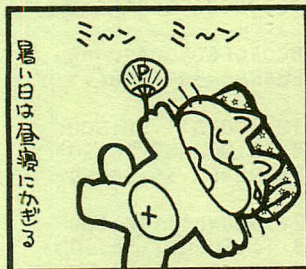
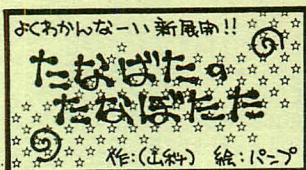

〈特別読み切り・パンプのゲームができるまで〉まずはアイディア。これは身の回りに落ちていることが多い。または他のゲームを作っているうちに、突然思いつくこともある。そのゲームがおもしろそーで作れそーなら回りの連中に言いふらし、自分にプレッシャーがかかる状況にする。このときプログラムリストの長さまで宣言しておくと、なおプレッシャーが強くなる。次にともかくこーなるハズだとゆーゲーム画面を作ってしまう（つづく）。

```
640 DATA 00668066676006,06600000000466,
6607000473000066,6000000000000006,600000
0000007106
650 DATA 67000000000007766,680411210000
0786,60007000000077A6,6600000007006666
,06666000000666,00006666666
660 DATA 1,8,6,17,9,10,00000006666,0,667
7770053566006,6A757400200000006,66777700
747210006
670 DATA 000000006000600606,000000067760
666,00000000668666,00000000696,00000000
0666
680 DATA 2,9,8,23,8,4,01300700701766,600
70666607006,68720700107008,9006060060672
6A
690 DATA 7,9,6,21,8,8,6666666000005,698
500080203071,065101078471,00600100782312
,0006011107853,0000600101781,0000060117A
78,0000066666666
700 DATA 2,10,4,13,14,12,666666666606,60
000700066,607717000066,601007690006,6870
01010606,677177000606
710 DATA 606000771776,606020200786,6000A
6700016,660000717706,066000700006,606666
666666
720 DATA 15,12,7,16,15,9,0000055,0055588
,5058888,05588855,008888505,0088555,0055
,00005,00090A
730 DATA 4,11,8,17,9,6,00002033,68020000
086,067684A106,060690003,0660082,006666
740 DATA 6,12,6,16,10,10,0066066,0606666
6,6A8311886,622005006,615004016,68002348
6,06777786,0060006,000696,00006
750 DATA 5,10,6,16,10,10,000000066,06096
6668A,6000608,6060837223,606607006306
760 DATA 67770174806,600048000006,600206
60526,6000005,6606666666
770 REM ++++  MACHINE L.  ++++
780 DATA 3E,01,32,00,D1,C9,00,3A,00,D1,3
D,CA,21,D0,3E,01,11,30,05,21,3E,D0,01,08
,00,32,00,D1,CD,5C,8F7
790 DATA 00,C9,00,3E,00,11,30,05,21,34,D
0,01,08,00,32,00,D1,CD,5C,00,C9,00,0C,37
,7A,C5,DF,E7,46,3C,93A
800 DATA 00,00,00,08,36,78,6E,4E,3C,00,0
0,00,21,00,18,11,20,00,3E,20,01,01,00,CD
,56,00,19,3E,1B,BC,4C9
810 DATA C2,4E,D0,21,01,18,01,FF,02;11,0
0,D2,CD,59,00,21,00,D2,01,FF,02,11,00,18
,CD,5C,00,C9,00,00,935
820 SCREEN1:PUTSPRITE2,(17*8,11*8-1),10,
9:PUTSPRITE0,(14*8-3,11*8-3),8,6:PUTSPRI
TE1,(14*8,11*8-1),10,9:FORJ=0TO2000:NEXT
830 LOCATE16,10:PRINT"が-ん!":PUTSPRITE2,
,,7:GOSUB950:FORJ=0TO2000:NEXT:LOCATE13,
12:PRINT"ばか!":PUTSPRITE1,,,10
840 LOCATE5,15:PRINT((I-&HD000)¥30)*10+7
80"ぎょう が まちがってます。":FORJ=0TO1000:NEXT:
GOSUB980:END
850 RESTORE 610:RETURN
860 RESTORE 720:RETURN
870 RESTORE 630:RETURN
880 RESTORE 660:RETURN
890 RESTORE 680:RETURN
900 RESTORE 730:RETURN
910 RESTORE 740:RETURN
920 RESTORE 700:RETURN
930 RESTORE 690:RETURN
940 RESTORE 750:RETURN
950 SOUND13,0:SOUND12,35:SOUND11,110:SOU
ND7,56:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SO
UND6,3:SOUND0,20:SOUND2,10:SOUND4,0:SOUN
D1,2:SOUND3,3:SOUND5,3:RETURN
960 SOUND7,49:SOUND13,0:SOUND8,16:SOUND9
,0:SOUND10,0:SOUND12,10:SOUND0,255:SOUND
1,15:SOUND6,10:RETURN
970 SOUND7,56:PLAY"S0M4000L8T140O5FCDEFC
DEGDEGGDEGARG#RG2","V13L8T140O6FR8FR8CR8
CR8ER8ER8GR8GR8FRFRF":RETURN
980 SOUND12,10:PLAY"T150O5S0M3000L8GF#GF
#D4DDEEF#F#G4","T150V12O2L8GRF#RR8DO2E4F
#4G":RETURN:'GAME OVER
990 PLAY"S0M4000T120O5L16CDECDEFDFGAFGAB
GO6C4O5G4C4":RETURN
1000 PLAY"T140O2SM4000L8CO4GEGO5CO4GGGAB
ABO5C2","T140O5V11L8R8AR8AR8GR8GFFFR8E4"
:RETURN:'CLEAR
1010 SOUND13,0:SOUND12,12:SOUND11,10:SOU
ND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND7,56:SO
UND1,2:SOUND3,3:SOUND5,7:SOUND0,55:SOUND
2,43:SOUND4,35:RETURN
1020 SOUND13,0:SOUND12,20:SOUND11,10:SOU
ND8,56:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND7,56:SO
UND1,2:SOUND3,3:SOUND5,2:SOUND0,24:SOUND
2,10:SOUND4,19:RETURN
1030 PLAY"V15L32O3C","V15L32O3E","V15L32
O3G":RETURN
1040 FORI=200TO0STEP-20:SOUND13,0:SOUND1
2,23:SOUND11,10::SOUND8,16:SOUND9,16:SOU
ND10,16:SOUND7,56:SOUND1,3:SOUND3,2:SOUN
D5,1:SOUND0,I+50:SOUND2,I+10:SOUND4,I+20
:NEXT:RETURN
1050 PLAY"S0M9000T150O1D1","S0M9000T150O
1F1","S0M9000T150O1A1":RETURN
1060 CLS:FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRITE2,,0
:PUTSPRITE0,(16*8,12*8),10,2:PUTSPRITE1,
(16*8-3,12*8-2),8,6:LOCATE12,14:PRINT"PA
MPUU..."
1070 FORI=0TO2000:NEXT:FORJ=1TO5STEP2:B=
VAL(MID$("071209",J,2)):PUTSPRITE0,,,B:F
ORI=0TO500:NEXTI,J:FORI=0TO1500:NEXT
1080 FORI=0TO1:PLAY"S0M4500T110O5L8DGD4.
O4A#O5CFC2":NEXT:PLAY"G4.GG#GF2GFF4D#1":
1090 LOCATE10,6:PRINT"= GAME OVER =":IF
PLAY(1)THEN1090
1100 LOCATE8,22:PRINT"[ HIT SPACE KEY ]"
:S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENR=-(R>=S)*S-(R
<S)-(S=0):KY=0:PM=1:PF=0:GOTO170ELSE1100
1110 REM  ++++ BREAK 1 ++++
1120 FORK=0TO3000:NEXT:LOCATE10,8:PRINT"
= B R E A K =":FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRI
TE0,(120,120),10,2:PUTSPRITE1,(118,118),
6,6:PUTSPRITE2,(128,120),15,13
1130 FORJ=0TO1:PLAY"S0M7000L2T80O5AO6CO5
F4.F12E12D4.A#6A2.G12F12E12D1":NEXT:F=1
1140 PUTSPRITE2,,,F+13:FORJ=0TO1200:NEXT
:F=F*-1+1:IFPLAY(0)THEN1140
1150 FORJ=0TO2000:NEXT:PLAY"T200L32O6CEG
O7C1":LOCATE12,17:PRINT"LET'S GO!":FORJ=
0TO4000:NEXT:RETURN
1160 REM  ++++ BREAK 2 ++++
1170 FORK=0TO3000:NEXT:LOCATE10,8:PRINT"
= B R E A K =":FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRI
TE0,(120,120),10,0:PUTSPRITE1,(128,120),
14,17:PUTSPRITE2,(0,209):S$="EE740"
1180 PLAY"S0M7000L4T100O5GO6CO5AG8G1R8EG
EC8C1R8O4AO5CD2DCD.G.E1R2.GO6CO5AG8G1R8E
GEC8C1R8O4AO5CD2DCD.E.C1R2"
1190 FORT=0TO3:FORK=0TO3:FORI=19TO20:PUT
SPRITE2,(128,117),15,I:FORJ=0TO500:NEXTJ
,I,K
1200 PUTSPRITE2,,0:PUTSPRITE1,STEP(-2,3)
:FORK=0TO3000:NEXT
1210 PUTSPRITE1,STEP(2,0)
1220 FORJ=1TO5:PUTSPRITE2,(124+J,117-J),
VAL("&H"+MID$(S$,J,1)),21:FORK=0TO50:NEX
TK,J:FORK=0TO500:NEXTK:NEXTT
1230 FORK=0TO2000:NEXT:PLAY"T200L32O6CEG
O7C1":LOCATE12,17:PRINT"LET'S GO!":FORJ=
0TO4000:NEXT:RETURN
1240 REM    ++++ K A T Z E ++++
1250 REM  +++++ BY CHIZELUN +++++
1260 REM   ++++++ 1 9 8 7 ++++++
```

〈パンプのゲームができるまで〉(つづき) これでいいとゆー画面ができたら、サッサと写真撮影してしまう。ますますプレッシャーがかかる。そろそろプログラムを作り始める。プログラムが見えてきたら、変数リストなどの原稿を書いてしまう。極めてプレッシャーがかかる。仮にできあがったプログラムを先に宣言した長さ、画面写真、原稿にあうように手直しする。そしてバグ取りをすれば、ハイできあがり! すべてはプレッシャーである!

よくわかんなーい新展開!!

たなばたっ たなばたた

作:(山科) 絵:パンプ

絶不調の(山科)先生に励ましのお手紙を出そーっ!!

グラムシステムじゃ❢

さーてさてさて、久々のMSXプログラムいかがだったでしょうか⁉ 移植版とはいえ原作からしてかなりいい出来のものだったので、十分おもしろかったと思うけど……。ちぜらんの新作もあったしね!

ではではグラムシステムじゃ!

●竹田賢二様(BOX-LINE)赤いまるがうんにゃと動くとこが最高! でも画面全体がちょっと暗いなー。どーせならキャラクタにももっとこってほしかった。え〜と、40グラムってところかな。

●樋渡雅樹様(SUPER Kanalian Special)ほよ〜、これはなかなかのでき。なんつーても色あいがいい。原作にはない朝昼晩のアイディアもGOOD。まあ単にバックの色を変えているだけなんだけれどもねぇ。でもそんなとこがカアイー。だから50グラム。

●松岡伸幸様(BLOCK'N II)え〜とまず最初に文句言っちゃお。音楽がコケてたぞーと! 直すのめんどーだったんだから。もっともX1版の聴いたことないんならしかたないか。それからキャラクタが薄い! 原作にあった立体感がないよー。MSXじゃちょっと苦しーかな? でもまぁこんだけ長いもんをよく移植したもんだ。面も増やしてくれたしね。45グラム。

●ちぜらん様(KATZE)ほー、なかなか良くできてんじゃん。50グラムあげよー。でね、パンプネコのキャラクタ使用料で25グラム引いちゃお。あっ、りえちゃんも出てるから10グラム引こー。そーだそーだ、この前晩めしおごったよなぁ。5グラム引いておこー。結局10グラムしか残んなかった。あはは。

てなワケで以上です。これからもMSXをときたまやりますのでよろしくね。もちろん他機種の人もよろしくね。待ってま〜す。ではではまた来月。

速報!! 今月のプログラムポシェット 新部門設立か!?

このごろの投稿状況を部門別にお知らせしますと、1番多いのが本格と1画面、次にショート、そんでもってハーフ、ドベはわびさび、となっております。まぁねー、わびさびが少ないのはそれこそわびさびを感じていいんだけれど、ハーフプログラムが少ないのは痛い! ハーフプログラムのリストってちょーど1ページにおさまって見映えが良くって手ごろ(編集が楽というウワサもある)。

ハーフプログラムでおもしろいアクションゲームだったら即採用なんだけどねー、と誘ってみたりして。

で、突然ですが新部門を設立しよーかなー、なんて思うわけです。まず1つめは……、

●移植プログラム部門

今月のMSX特集を見てもわかるとーり、移植版とゆーのがかなり多いんですよね。でこーゆー部門を作ろうかなと考えたワケです。もちろんただの移植じゃつまらない。自分の持っている機種の特色を出してほしーのです。原作以上のできのものを期待しちゃいます。

もう1つは……、

●プログラムテクニック部門

これはそのむかし、「テクポリ〇〇」といって独立したコーナーでやっていたもの。

画面クリアをカッコよくやったり、文字を変形させたりと、ちょっとしたアイディアとテクニックで「おぉーっと!」とゆーよーなことをやるプログラムのことです。まぁわびさびのマジメ、実用版ってところでしょーか。

マシン語を使った高度なものもいーですが、BASICでこれを知ってたらお得よ♡なんていう、サブルーチンでもけっこーです。

ちなみにサンプルを下に載せておきますので参照してください。

以上2部門を設立してみたく思うのですが読者のみなさんどーですか? よろしければおハガキお手紙を。もし本当によろしければプログラムをお送りくださいませ。短いものはリストだけでもOKだよ。

ではではよろしくね!

プログラムテクニックのサンプルだ

こーれはそのむかしのテクポリMSXで取りあげたもの。原作者は遠山晃くん。それを編集部でちょいと手直ししたものです。

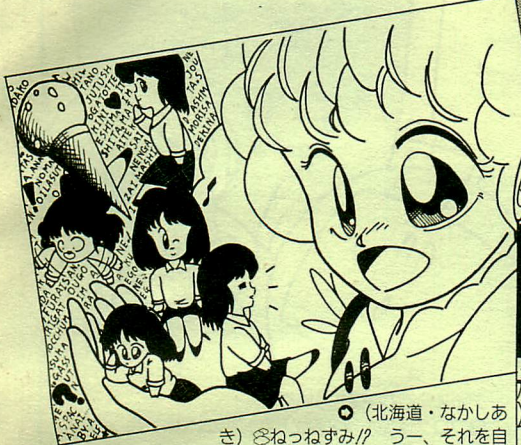
リストを正しく打ち込んだらさっそくRUN。げげげ、もう1度RUN。げげげげげっ、もう1度RUN。げげげげげげげっ、もう1度RUNでホッー、もとに戻った。

へっ、なにか起きたかって? 実はこのプログラム、RUNするごとに文字を90度回転させるものなのでした。実用性はいまいちだけどおもしろい! ちなみに完全にもとに戻すにはSCREEN 0:POKE &HEDC2, &HC9 〔RETURN〕としてください。ふむふむ。

```
10 FOR I=&HFD10 TO &HFD57
20 READ D$:POKE I,VAL("&h"+D$)
30 NEXT
40 DEF USR=&HFD10
50 FOR I=0 TO 255:A=USR(0):NEXT
60 END
100 DATA E5,F5,CD,9C,00,20,3C,2A
110 DATA 56,FD,ED,5B,24,F9,D5,19
120 DATA E5,01,08,00,11,58,FD,D5
130 DATA CD,59,00,D1,E1,06,08,C5
140 DATA 06,08,D5,EB,CB,26,CB,1F
150 DATA 23,10,F9,EB,CD,4D,00,23
160 DATA D1,C1,10,EB,D1,B7,ED,52
170 DATA 11,F8,07,ED,52,28,01,19
180 DATA 22,56,FD,F1,E1,C9,00,00
```

ろぐらむ おしゃっと

おひさまてりてり　かぜふるふる
みなさん、お元気？　少女ゆきです♡
今月はね、誰の陰謀か知らんけど、雀のう○このよーなスペースなのだ。
いーもん、私だって対抗して、勝手気ままに進めちゃうもんっ　ぷんぷん。

○(兵庫県・芦屋のELEL) ⑧わーお。最近ますます失神しそーな程おいしーアイスの店、増えた様。ちょっとした街なかに行くと、すぐ見つかるもん。野菜アイスとかヘルシーなのもあるから、一日一食アイスクリーム♡

○(北海道・なかしあき) ⑧ねっねずみ!?　うー、それを自分だと思うのはとても難しい。ひたすら"くま"と呼ばれていたものですから……。性格・性質上、やはり後者の方が、しっくりくるよーな。でも、くまさんって、かわいーでしょっ!?

○(長野県・まりも住谷) ⑧まりもちゃんの絵、ぽかぽかあったかくて好き♡　しょー油と酢を少々ミックスするのが好き♡　そんでカキフライにかけて食べんのが好き♡

オリジナルプログラム　大大大大 大募集!!

今月のプログラムポシェットでは、あなたの作ったオリジナルプログラムを募集しています。ゲームだけでなく、冗談プログラムや実用プログラムなどでも、味のあるおもしろいものならなんでもOKです。プログラムの長さに応じて5つの部門があります。なお、不採用になったものでも"採用まであと1歩"というものはエイキチ賞として誌上で評価します。

さて、5つの部門とは……

●本格部門——長さは制限なし。本当におもしろいものはいつか必ず掲載します！

●ショート部門——100行前後で、原則としてBASICプログラム。マシン語の場合もBASICにデータの形で組み込むこと。

●ハーフ部門——50行前後のBASICプログラム。あとはショートに同じ。

●1画面部門——その機種の1画面表示限界内に入りきるプログラム。Ok やReadyを無視しても許します。

●わびさび部門——原則として1行または1画面以内のプログラム。ちょっとしたゲームや冗談プログラムなど、なにか不思議なことの起こるものを求めます。短いプログラムははがきに書いたものでもOKです。

なお、採用されたプログラムは、本誌以外のテクノポリス編集部関連雑誌に掲載される場合もあります。

★投稿の際の注意事項

その1：必ずあなたの作ったオリジナルであること。盗作は御法度！　二重投稿も厳禁！　ほかの雑誌・本などを参考にした場合は、その雑誌・本のタイトル、年・月日、記事名、掲載ページを明記してください。

その2：わびさびプログラム以外は、必ずテープまたはディスクで投稿すること。

テープは必ずベリファイ（またはLOAD？）したものを、片面に2回以上セーブしてください。テープまたはディスクのシールに、機種名とプログラム名、そしてファイルネーム、起動方法を明記すること。

その3：遊び方や使い方、プログラムの説明と変数リスト、使用BASIC、モード、オプションなどを明記した手紙を付けてください。また、アドベンチャーゲームやパズルゲームなどは答えもいっしょに書いてくれるようにお願いします。プログラムの見どころや自慢なども書いてくれるとなお結構です。

その4：マシン語は極力BASIC内にデータの形で含み、また、内蔵チェックサムを付けるようにお願いします。

その5：投稿したプログラムは返却出来ませんので、必ずコピーしたものを手もとに置いておくこと。

その6：あて先には、部門名、機種名も明記すること。もちろん住所・氏名・年令・職業（学生は学年）・電話番号も忘れないように！　封書の場合は、中の手紙にも書いてください。

★採用者への謝礼

グラムシステムに応じた謝礼を差し上げます。グラムシステムとはそのプログラムをグラムで表したもので、1グラムあたり300円、平均30グラムとなっています。

注意!!　テクポリの住所が変わりました。プログラムの投稿はこの住所の「今月のプログラムポシェット○○部門」へ送ってくださいね♡

○(愛知県・ACHA)⑧この"手のかたち"に弱いっ。ちなみに、左側の子の髪型は、今の私のと同じです。……でもこれから4年間は絶対のばし続けるんだ。執念じゃ

編集少女記

ぐわぁーんっ　すごいハガキの量が減ってきて、どーしよーってかんじ。もしかして、このコーナーって、つまんないのかなあ……。

お願いだから、夢大陸まで行かせてね。すりすり（手をあわせている）……。

この頃はね、雨ばっかでしょ。すっごい大きな傘を買って、べしゃべしゃ歩いているんだけれど、それでも濡れちゃうんで、街中がかぶさってしまうぐらい大きな"空色の傘"があったらいーなーと思ったりしてます。

車・バイクの運転には気をつけましょう。ではまた、ばいばい♡

★★大募集

①ザ・必勝法……担当まなみ

キミがゲームってるときに見つけた、隠しコマンドや隠れキャラ、その他何でも、おもしろい情報を待ってます。ザ・必勝法のページでみんなの情報を交換して、ゲームを今まで以上におもしろくして遊びましょ／

ショート・ショート必勝法のほうも忘れずによろしく。

②㊙改造法……担当パンプ

難しすぎるゲームを簡単にしたり、古くなって遊ばなくなったゲームをまた楽しめるように直すなど、プログラムを解析してわかった改造テクニックを教えてください。ただし、ソフトのコピーにあたるものや、オリジナルのゲームディスク、テープを書き変えてしまう改造法はダメ。注意してください。

③C.G.プログラム…担当うんずまり

テクノポリスでは、C-GRACEを中心にしていますが、もちろんBASICやマシン語プログラムでもOK／MSXやPC-9801シリーズなどC-GRACEに対応していない機種のものも、不定期ではありますが、発表していきたいと思っていますので、よろしくね／

④今月のプログラムポシェット……担当ちぜらん

ゲームに限らず、冗談プログラムや実用ソフトなど、おもしろいものなら何でもOK。プログラムの長さなどに応じて、本格、ショート、ハーフ、一画面、わびさび、の5つの部門があります。なお、不採用になったものでも、採用まであと一歩、というものはエイキチ賞、MoMo賞として誌上で評価します。

なお、投稿してくれたプログラムは、本誌以外のテクノポリス関連雑誌に採用される場合もあります。

そうそう、ろぐらむおしぇっとコーナーにもお手紙くださいね。フニフニ。

⑤テクポリクラブ……担当京こ

クラブは、キミのおたよりが作るページです。テクポリ仲間へのメッセージや、ひとり言、イラスト、マンガ、詩・川柳・クイズ……などなど、な～んでも一手にひきうけちゃいマス／ 作品を送ってくれるときは、クラブのページの「きりんのおくび」をよく読んでね♡

⑥テクポリ市……担当京こ

パソコンや周辺機器、ソフトが欲し～い／ いらな～い／ とっかえっこした～い／ というあなた。そのような皆さまのために、このコーナーはあるのです。みんなのワガママ、親身の仲介をモットーに応募をまっております。くわしくは「テクポリ市」をご覧ください。

●投稿の際の注意事項

❶送ってくれる情報やプログラムは、必ずキミが自分で発見したり、自分で作ったオリジナルであること。また、他の雑誌などとの二重投稿は厳禁。プログラムなどで、他の雑誌・本などを参考にした場合は、その雑誌・本の年・月号・タイトル・記事名（掲載ページ）を明記してください。

❷投稿してくれるときには、それぞれのコーナーにある「応募方法」や「応募の注意」をよく読んで、必要事項のモレなどがないように。あて先には、それぞれのコーナー名、部門名を、赤いペンなどで書いてください。もちろん、キミの住所・氏名・年齢・職業（学生の場合は学年）・電話番号もお忘れなく。

❸プログラム以外の投稿はできるだけハガキで。必勝法・㊙改造法で、封書による投稿の場合は、封筒にも機種名・ゲーム名・媒体名などを明記してください（㊙改造法で、改造のプログラムがある場合には、テープまたはディスクでの投稿もOKです。

❹プログラムは、わびさびプログラムを除いて、必ずテープまたはディスクで投稿してください。テープまたはディスクを入れた封筒には、機種名とロード法を明記することも忘れずに。

❺投稿した情報やプログラムと同じものを、必ず手もとにもおいておくこと。採用の際、内容についてお聞きすることがあります。なお、投稿作品はお返しできません。

●採用者への謝礼

❶必勝法、㊙改造法、C.G.プログラムは、それぞれ当社規定の原稿料をお送りします。

❷今月のプログラムポシェットでは、グラムシステムに応じた謝礼をお送りします。

❸その他のコーナーでは、それぞれのページに記載している記念品をお送りするか、または誌面にキミのお名前を掲載してその栄誉をたたえます。

●あて先はすべて
〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
○○係

編集後記

今月のうるうる

●え～ん、ウソよぉ、頭上のこの絵……あ、べつに HIDE さんがりりしくナイとか言ってるわけじゃ……あせあせ！ ちかごろのどかが足りません、ねっ？（京こ）

●よーするに不器用なのだ。わかっているのにそうしない自分が情けない。ええい、しっかりしろ！ 今しかないというのに……くそお！（うんずまり）

●うんず大丈夫～?! 男の子はモンモンとまじゃべんや上海なんかしてないで、おソトで遊ばなくちゃだめだよ。でもね、お仕事姿もイイんじゃない?!(ぽ)

●やっぱりサイズもバービーもショーネンもナーヴもゼルダもピチカートも好きです。ねーねー、バンドやろーよー！（高校時代はドラマーのちぜらん）

●もらえたはずの高井麻巳子のサインが飛んでいきとてもうるうる。誰が悪いのですか?（麻巳より由貴が好きなまなみ）

●今の心境……やったぜタコ部屋だ! クラブのイラストがカーイクなったョ。海～！ 花火やりてー。うれぴぃナァ!!（最高に心地よい朝を迎えたHENO）

●世田谷区弦巻の○寿司の息子さんは88ユーザーとかで、6月号をあげたらとっても喜んでくれたそうです。（NO）

●今月から新しく仲間入りした「ときちゃん」です。みなさん早く名前を覚えてくださいネ。よろしく。（ときちゃん）

●今月はこのスペースも少ないし、なにを書こうかなあっと思っているうちに何となく終わってしまいそうなので、この辺でペンを止めようと思い……(JOJI)

●♪面白いデストロン、力と技が世界を救う。父よ母よデストロン、敵は地獄の仮面ライダーV３！（無芸まさいちろ）

●わ～い、やった～！ ルンルンキャピキャピえへへへ♡（X68000 EXEクラブ会員番号1462のパンプ）

●たとえばね、お仕事終わってから急に第３京浜に乗っちゃうとかさ、学生じゃなくてもやりたいのよね!! ね!!（りえ）

●今がチャンス!／そうよとぶのよ／いくときは、いっしょ～／バイ・ハドソン・カーン!／ワカメぐったり。（Yc）

●出来事はそこに在るというだけで、意味はいろいろに食い違っている。ばらばらな自分を組み合わせて楽しむよりは、一つの石になりたい。（よっちゃん）

●私はこのごろ○○です。もともと○○だったんだけど、最近ますます「らしく」なりました！（京こ代筆・LOLI）

●というわけで、いろんなうるうるを乗せつつテクポリはCONTINUEするのでした。今後もよろしく。（HIDE）

ね、ね、ね、見てっ♡ テクノポリスの住所が変わりました

『テクノポリス』『ファミリーコンピュータマガジン』『MSX FAN』は、"徳間書店インターメディア"という会社で編集することになりました（編集部員はぜんぜん変わってないヨ♡）。

で、おてがみのときいちいち「徳間書店インターメディア」と書くのはたいへんなので、略して「TIM（わ、かっくいー）」と書いてくださいませませ。「あて名の書きかた見本」を参考にしてねっ。

お電話のかけかた

質問電話をかけるときは、必ずその本を手元に用意してから受話器をとってね。新しい番号03-461-1627をまわすと……

リリーン。ガチャッ。

「はい。インターメディアです」

って声が返ってきマス。そーしたら

「テクノポリス○月号○○ページに質問なんですけど……」

って、すかさず言ってね♪ これで担当者にかわります。きゃいきゃい。

ところで、受付時間は今までどおり、月～金曜日（祝日は除く）の午後4時～6時です。それ以外だとせっかくお電話くれても担当者につながらないので、注意してネ。

あて名のかきかた見本

これからもテクポリをよろしく～♡